

64
AKMIGA
PC PLUS-4



Commodore Vang #25
IV. Évfolyam
Változat
A/B/C/D/E/F

SPACE ROGUE



A YOSH SZIGET ÁTKA

KENDO WARRIOR

ACE

QUEST FOR GLORY 2
(TRIAL BY FIRE)

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

PÁLYÁZATI RÉSZVÉNY

SpV – CoV KATALÓGUS

1942 (SpV 25), 4x4 OFF ROAD RACING (EVK/64), 688 ATTACK SUB (EVK/A,PC), A NINJA KÜI DETESE (EVK/+4), A VAR KINCSE (CoV 23/14), A 07 (CoV 5/+4), A 10 TANK KILLER (EVK/A,PC), ACADEMY (SpV 5), ACE (CoV 25/64), AFTER THE WAR (SpV 23), AIFENS (SpV 15), ALOM EDES ALOM (EVK/+4), ALVILAO URA (CoV 16/64), AMAUROTE (SpV 21), ANDY CAPP (EVK/64), ANNALS OF ROME (EVK/64), ANTIAD (SpV 13), ARCANÁ (CoV 9/64), ARCHIPELAGOS (CoV 2/A), ARROW OF DEATH II (CoV 2/+4), ARTHUR THE QUEST FOR EXCALIBUR (CoV 23/A), ASYLUM (CoV 20/21/64), ATHENA (SpV 19), AZTEC TOMB (CoV 24/64), BATHARIAN 3 (EVK/64), BARD'S TALE (SpV 22, SpV 23, SpV 25), BARD'S TALE II (CoV 15/64), BARD'S TALE III (CoV 11/64,+4), (CoV 13/64), (CoV 20/21/64,A), (EVK/64,+4), BAT'90 (CoV 18/64), BATMAN - JOKER/PENGUIN (CoV 2/64,A), BATMAN - THE MOVIE (CoV 4/64), BATTLE CHESS (CoV 4/64), BATTLE CHESS II (CoV 23/A,PC), BATTLES OF NAPOLEON (CoV 23/64), BEACH HEAD (SpV 12), BEACH VOLLEY (CoV 4/A), BEDLAM (SpV 25), BERKS 3 (CoV 3/+4), BEVERLY HILLS COP (EVK/64,A), BEYOND THE ICE PALACE (SpV 17), BIO CHALLENGE (CoV 8/A), BLINKY'S SCAFF SCHOOL (EVK/64), BLOODWYCH (CoV 12/A), BLUE ANGELS (EVK/64,A,PC), BOBO (CoV 8/64), BOICESE KOVE (CoV 10/+4), BOOMBY ADVENTURE (CoV 17/+4), BORROWED TIME (CoV 8/64,+4), (CoV 9/64,+4), BOSSZU (CoV 8/64,+4), BOX MAHAOER (CoV 13/64), BRAINSTORM (SpV 18, SpV 20), BRIDGEHEAD (CoV 10/+4), BRUCE LEE (SpV 9), BUCCANEER (EVK/64), BUCK ROGERS (CoV 13/64,A,PC), (CoV 15/64,A,PC), (CoV 25/64,A,PC), BUFFALO BILL'S WILD WEST HODLO SHOW (CoV 3/64), BUGGY BOY (SpV 19), BUSHIDO (CoV 16/64), CAPTAIN BLOOD (EVK/64,A), CAPTAIN FIZZ (CoV 23/14), (CoV 25/+4), CAPTURED (EVK/64), CARMEN SANDIEGO (EVK/64,A,PC), CARMEN SANDIEGO 3 (CoV 11/64,A), CARRIER COMMAND (CoV 12/64,A), CARNAGE (CoV 14/A), CASTLE DRACULA (CoV 25/+4), CASTLE MASTER (CoV 13/64,A), CASTLES (CoV 24/A,PC), CAUDRON II (SpV 5), CAVE GUENNIE (CoV 23/+4), CENTURION (CoV 16/A), CHAMBERS OF SHAOLIN (EVK/64), CHAMONIX CHALLENGE (EVK/64), CHAMIONS OF KRYNN (CoV 11/64,A,PC), (CoV 25/64,A,PC), CHAOS (SpV 17), CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER (CoV 7/64), CIRCUS ATTRACTIONS (CoV 16/64), CLUE MASTER DETECTIVE (CoV 19/64), CODENAME MAT (SpV 12), COLOSSUS 40 CHESS (SpV 10), CONQUEST OF CAMELOT (CoV 18/A), COPS'N ROBBERIES (CoV 11/+4), CRIME TIME (CoV 22/64,A), CRYSTALS OF ARBOREA (CoV 24/A), CSAVAGAS A GOMBÁK BIRODALMABAN (CIRCUS ATTRACTIONS (EVK/+4), CURSE OF RA (CoV 13/64), THE CURSE OF SILVERWOOD (SpV 13), CURSE OF THE AZURE BONDS (CoV 8/64), (CoV 20/21/64), CYBERNOID (SpV 18), CYCLONE (SpV 17), DALLAS QUEST (CoV 13/A), THE DAMBUSTERS (SpV 6), DAN DARE (SpV 21), DAN DARE II (SpV 13, 15), DANGER FREAK (CoV 8/64), DARK SIDE (CoV 4/64), DEATH KNIGHTS OF KRYNN (CoV 23/64,A,PC), DEATH WISH 3 (SpV 11, SpV 19), DEFENDER OF THE CROWN (CoV 20/21/64,+4), DEJA VU (CoV 9/64,A), DEJA VU II (CoV 20/21/A), DELI COMPACKER (EVK/+4), DELTA WIND (SpV 10), DEMO DEMON (CoV 19/64), DEMONOK BIRODALMA (CoV 12/+4), DEMONS DOM (CoV 19/+4), THE DEFECTIVE CAME (CoV 17/64), (CoV 24/64), DEVIANTS (SpV 19), DIE HARD (EVK/64), DIR MASTELI (CoV 19/64), DISKOLVAJ (CoV 16/64), DIZZY (CoV 6/64), DIZZY (SpV 13), DIZZY II (CoV 6/64), (CoV 9/A), DIZZY III (FANTASY WORLD (SpV 24), DIZZY III (CoV 8/64), DIZZY IV (CoV 14/64), DOOMDARK'S REVENGE (CoV 20/21/64), (CoV 23/64), DOUBLE TAKE (SpV 10), DRACONUS (EVK/64), DRAGON SPIRIT (SpV 25), DRAGON'S LAIR (CoV 3/A), DRAGONWARS (CoV 10/64), (EVK/64,A), DRILLE II (CoV 7/64,+4), DRILLER (SpV 17), DUCK TALES (CoV 10/64), DUN DARACH (SpV 14), DUNOON MASTER (CoV 6/A), EAST CALLING WEST (CoV 25/14), ELITE (CoV 1-8/64,+4,A), (CoV 14/A), (EVK/+4), ELITE (SpV 11), ELVARAZSOLT KASTELY (CoV 17/+4), EMLYN HUGHES SOCCER II (CoV 19/64), ENDURANCE (SpV 16), ENIOMA (CoV 17/+4), EQUINOX (SpV 7), ERIK THE VIKING (CoV 19/+4), ESCAPE FROM DRILL (CoV 2/64), EVERYONE'S A WALLY (SpV 24, SpV 25), EXCALIBUT SWORD OF KINGS (SpV 25), EXOLON (SpV 15), EXTASY (CoV 24/+4), EXTERMINATOR II (CoV 14/64,A), EYE OF THE HOLDER (CoV 19/A), (CoV 20/21/A), F.T. MANAGER II (CoV 14/64), F.14 TOMCAT (CoV 5/64), F.15 STRIKE EAGLE (CoV 20/21/A), F.16 COMBAT PILOT (CoV 15/64,A), FAIRLIGHT (SpV 25), FALCON (CoV 5/A), (CoV 6/A), FERNANDEZ MUST DIE (SpV 21), FIGHTER ROMBLER (CoV 14/64), FINAL CARTRIDGE III (EVK/64), FINDERS KLEPERS (CoV 13/+4), FIRE KING (CoV 13/64), (CoV 14/64), FIRMBASE (CoV 20/21/+4), FISH (CoV 14/64), (CoV 15/64), FIST II (SpV 5), FLASH GORDON (CoV 19/+4), FLINTSTONES (EVK/64), FLINTSTONES 2 (SpV 15), FOOD A PÉHET ES FUSS (CoV 24/+4), FOOTBALL CHAMPION (CoV 18/64), FOOTBALL MANAGER (CoV 24/64), FOOTBALL MANAGER II (SpV 17), FOOTBALLER OF THE YEAR (CoV 7/+4), (CoV 17/+4), FOOTBALLER OF THE YEAR 2 (CoV 24/64), FORGOTTEN WORLDS (CoV 2/64), FRANKIE (CoV 8/64), FREDDY HARDEST (SpV 16, SpV 17), FUTURE KNIGHT (CoV 22/64,+4), FUTURE WARS (CoV 8/A), GAMEBASE (EVK/64), GAMES CREATOR (CoV 6-7/+4), GAMES DESIGNER (EVK/+4), GARFIELD (SpV 14), GARFIELD - WINTER'S TAIL (CoV 4/A), GATEWAY TO AISHAI (CoV 20/21/64), GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER (CoV 24/64,A,PC), GENSGZTER (CoV 18/+4), GEYSIA (CoV 14/A), (CoV 22/A,PC), GHOSTBUSTERS II (SpV 20), GILDED AGE (CoV 22/64), THE GOONIES (CoV 17/64,+4), GOIDIAN TOMB (EVK/64), THE GRAPHIC ADVENTURE CREATOR (EVK/64), GRAPHICS DESIGNER (EVK/+4), GREMLINS (CoV 15/14), GUADALCANAL (CoV 14/64), GUNFRIOT (SpV 5, 5), GUNRUNNER (SpV 22), GUNSHIP (CoV 5/64,A), H.C.S. PACKER (EVK/+4), HALLALABRINTUS (CoV 25/+4), HARD DRIVEN (CoV 6/64), HEARTLAND (SpV 14), HEATHROW RADAR (SpV 13), HEATSEEKER (CoV 16/64), HEAVY METAL (EVK/64), HEAVY ON THE MAGICI (SpV 21, SpV 21, SpV 22, SpV 25), HERO QUEST (CoV 20/21/64,A), HERO QUEST 2 (CoV 22/64,A), HERO'S QUEST (EVK/A,PC), HEROES OF THE LANCE (CoV 13/64), HEROES OF THE LANCE (SpV 25), HIOS (OVAG (CoV 13/+4), HEXENKUNST (CoV 18/+4), HIGHWAY ENCOUNTER (SpV 10), HIRES MASTER (EVK/64), HIOBBIT (CoV 13/+4), HIOIDAY IN SUNARIA (SpV 20), HOLLYWOOD POKER (CoV 14/+4), HOSTAGES (CoV 4/64), HOW TO BE A COMPLETE BASTARD (SpV 19, SpV 20, SpV 19, SpV 25), HUNDRA (SpV 20), HYDROFOOL (SpV 6), HYPA RALL (CoV 19/64), THE ICE TEMPLE (SpV 15), IDOLABRINTUS (CoV 14/+4), (CoV 23/+4), IDOUTAZO (CoV 17/+4), IJINDIA JONES III (CoV 5/A), INKAK KINCSE (CoV 19/+4), INTO THE EAOL'S NEST (CoV 10/64), INVINCIBLE (CoV 17/+4), J.A.'S ITALY SPEEDWAY (CoV 18/64), JACK CHARLSON'S MATCH FISHING (SpV 16), JACK THE HIPPIE (SpV 2), JAWS (CoV 23/14), THE JET SIMULATOR (CoV 17/+4), JETSONS (CoV 20/21/A), JOAN OF ARC (CoV 1/A), (CoV 2/A), JOE BLADE (SpV 19), THE JOHNNY REB II (CoV 20/21/64), JOURNEY (CoV 3/A), KAZIK & THE GHOSTS (CoV 4/+4), KAZMER A MACSKA (CoV 17/+4), KISERTET KASTELY (CoV 17/+4), KENNO WARRIOR (CoV 25/64), KENNY DALGLISH'S SOCCER MANAGER (CoV 3/64), KIDNAP (SpV 19), KINGSVADAS7 (EVK/+4), KING'S BOUNTY (CoV 11/64), (CoV 14/64), (CoV 20/21/64), KING'S QUEST III (CoV 22/PC), KING'S QUEST IV (CoV 7/A), (CoV 9/A), KING'S KEEP (SpV 11), KINGDOMS OF ENGLAND (CoV 10/A), KINGS OF THE BEACH (CoV 11/64), KNIGHT LORE (CoV 22/64), KNIGHT TYME (SpV 10), KNIGHTMARE (SpV 20, SpV 20), KNIGHTS OF LEGEND (CoV 17/64), KRISTAL (CoV 3/A), KUDI 64 (EVK/64), LARRY II (CoV 10/A), LARRY III (CoV 10/A), (CoV 11/A), LASELI SQUAD (SpV 23, SpV 24, SpV 25), LASER SQUAD II (CoV 12/64), THE LAST NINJA (CoV 1/64), THE LAST NINJA II (SpV 14, SpV 17, SpV 17, 15), THE LAST NINJA III (CoV 17/64,A), LAUREL & HARDY (CoV 8/64), LEGEND OF FAERGAIL (CoV 16/A), LEGIONS OF DEATH II (SpV 16), LITILE PUIF IN DRAGONLAND (EVK/64), LOMOCION 2 (EVK/+4), LONE SURVIVOR (CoV 16/+4), LOOM (CoV 13/A), LORD OF THE HELL (CoV 17/64), LORDS OF MIDNIGHT (CoV 19/64), LORDS OF THE RISINO SUN (CoV 6/A), (CoV 7/A), M-1 TANK PLATOON (CoV 23/PC), MAGIC CANDLE (CoV 23/64,A,PC), MAGICIAN'S CURSE 5 (CoV 20/21/+4), MARSPORT (SpV 15), MATCH DAY II (SpV 13), MITOSZOK GYEMANTJA (CoV 24/+4), MILCABUCKS (SpV 10), MERCENARY (SpV 18, SpV 18), MERCENARY 2 (SpV 20, SpV 20), MERMAID MADNESS (CoV 6/64), MIAMI VICE (SpV 5), MICRO- VOCALS, BASS, TUNED, RHYTHM DISCO, ROCK, LATIN (EVK/64,+4), MICROPHOSE SOCCER (CoV 14/64), MIKIOBI (CoV 20/21/+4), MILLENNIUM 2.2 (CoV 11/A), MISSION (CoV 18/+4), MOLECULE MAN (EVK/+4), MOLECULE MAN (SpV 5), MOONWALKER (CoV 6/64), (CoV 7/64), MOTOR MASSACRE (EVK/64), MOVIE (SpV 19), MYTH (CoV 7/64), NATO ASSAULT (SpV 25), RAUTII US (CoV 12/+4), (EVK/64), NAVY MOVES (SpV 20), NETHERWORLD (SpV 21), NEUROMANCER (CoV 5/64), (CoV 7/64), (CoV 9/64), (CoV 22/64,A), (CoV 20/21/64,A), NIGHTMARE ON ELM STREET (CoV 11/64), NIGHTSHADE (CoV 22/64), NINJA (SpV 5), NINJA SCOOTER SIMULATOR (SpV 20), NODES OF YESOD (SpV 8), NOISE/PHOTRACKER (EVK/A), NORTH & SOUTH (CoV 4/A), (CoV 13/64), NORTHSTAR (SpV 14), OCEAN RANGER (CoV 9/64), OLLIE & LISSA (SpV 18), OPERATION HORMUZ (EVK/64), PACKERHEK (CoV 11/+4), PANZADHOME (SpV 15, 16), PANZER GRNADIER (CoV 24/64), PARADROID (EVK/64), PARALLAX (EVK/64), PAWS (SpV 14), PEGASUS BRIOCE (SpV 20), PENTAGRAM (SpV 18), PELOPHORANCE FORTH (EVK/64), PHM PEGASUS (EVK/64), PIEDONE ADVENTURE (CoV 19/+4), PIRACY (CoV 19/64), PIRATE (CoV 20/21/+4), PIRATES (CoV 9/64,A), (CoV 10/64,A), (CoV 18/64,A), (CoV 20/21/64), PLATINA (CoV 14/+4), (CoV 15/+4), POLICE QUEST 2 (CoV 14/A), (CoV 16/A), POOL OF RADIANCE (CoV 12/64), (CoV 12/64), (CoV 20/21/64), (CoV 23/64,A,PC), POPULOUS (CoV 4/A), POPULOUS II (CoV 22/A,PC), POWER AT SEA (CoV 12/64), POWER STROUGEL (CoV 17/64), POWERMONGER (CoV 13/A), PRIME COMPOSER V1.0 (CoV 20/21/64), PROJECT FIHSTART (CoV 10/64), (EVK/64), PSI CHESS (SpV 13), PUFFY'S SAGA (SpV 25), PUMPKIN (EVK/+4), (CoV 25/+4), PURPLE SATURN DAY (SpV 23), QUEST FOR GLORY 2 (CoV 25/A,PC), (CoV 26/A,PC), QUEST FOR THE TIME BIRD (CoV 8/A), QUESTOMANIA (CoV 3/A), R TYPE (SpV 21, SpV 21), RAFFLES (EVK/+4), RAILROAD TYCOON (CoV 17/A), RALLYE DRIVER (SpV 7), RANAIAMA (SpV 17), RASTAN (SpV 14), REBELS(AH (SpV 25), RED I LD (EVK/64), RED STORM RISING (EVK/64), RENEGADE (SpV 16), RESCUE (SpV 11), REVS (CoV 9/+4), RICK DANGEROUS (CoV 5/64), ROZSASZIN PARDUC (CoV 12/+4), ROBIN OF SHILWOOD (CoV 17/+4), (CoV 19/64,+4), ROBIN OF THE WOOD (SpV 7), HOCKET RANGER (CoV 3/64), (CoV 6/64), ROCKMAN (CoV 2/+4), ROY OF THE ROVERS (EVK/64), RSI DEMOMAKER V1.0 (CoV 23/A), RUGBY MANAGER (CoV 19/64), THE HUNNING MAN (SpV 20), SABOTEUR II (SpV 9, 13), SABIE WULF (SpV 12, SpV 17), THE SAGA OF ERIK THE VIKING (SpV 25), SCOOBY DOO (SpV 6), SCROLL HUTIN (CoV 11/64), SECOND WORLD (CoV 20/21/64), SECRET OF MONKEY ISLAND (CoV 15/A), SECRET OF SILVER BLADES (CoV 10/64), SEKA ASSEMBLER 3.0 (CoV 7/A), SEVEN CITIES OF GOLD (EVK/64), SHADOW OF THE BEAST (CoV 5/A), SHINORI (CoV 6/64), SHOOOH (CoV 6/A), SIDEWALK (SpV 18), SILKWORM (CoV 6/A), SIM CITY (CoV 6/A), (CoV 8/A), (CoV 19/64), SIM FRED (SpV 6, 6), SKATE ROCK (CoV 19/64), SNOWSTRIKE (CoV 6/64), SOLDIER OF FORTUNE (SpV 21), SORCERY (SpV 16, SpV 21, SpV 21), SOUNDTRACKER V2.3 (CoV 13/A), SOUTHERN BELIE (CoV 23/64), SPACE ACE (CoV 7/A), SPACE QUIST 2 (CoV 4/A), SPACE HOCUE (CoV 25/64,A,PC), SPEEDBALL (EVK/64), SPEEDBALL 2 (CoV 18/64,A), SPELLBOUND (SpV 9, SpV 13), SPIDERMAN (CoV 22/64,+4), (CoV 23/64,+4), SPIDERMAN (SpV 25), SPIKEY IN TRANSILVANIA (CoV 23/64), SPIKY HAROLD 2 (CoV 14/+4), SPLIT PERSONALITIES (EVK/64), SPRITE KURZOR (CoV 24/64), SPY VS SPY (CoV 18/64,+4), SPY VS SPY 3 (CoV 13/+4), (CoV 14/+4), STALINGRAD (SpV 20), STAR TREK (SpV 18), STARGILLER (CoV 10/64), STATION (SpV 7, SpV 8, SpV 9, SpV 10, SpV 11, SpV 12, SpV 13, SpV 14, SpV 15, SpV 16, SpV 17, SpV 18, STAR RAIDERS II (SpV 5, 8), STARGILLER II (CoV 17/+4), STARSHIP ANDROMEDA (CoV 18/64), SFT.II (HUNDER (CoV 5/64), (CoV 7/64), STEVE DAVIS SNOOKER (SpV 14), STOKELIS (SpV 10), STORM ACHOSSE EUROPE (CoV 18/64), STORMHINDER (SpV 11), STORMHIND (SpV 20), STREET ROD (EVK/64,A,PC), STRIDER (CoV 5/64), STUNT CAR RACER (EVK/64,A,PC), SUBMARINER (SpV 20), SUNNY SHINE (CoV 10/64,A), (CoV 12/64,A), (CoV 20/21/64), SUPERHERO (SpV 18), SUPERHOLLY (SpV 14), SUPERBOWL (SpV 2), SUPERCARS (CoV 20/21/64), SUPERLEADUE SOCCER (CoV 24/64), SUPERNOVA (SpV 25), SUPERSTAR SOCCER (CoV 24/64), SUPERMACY (CoV 14/A), (EVK/64,A), SUSU A SÁRKANY (CoV 10/64), SWEEVO'S WORLD (SpV 16), SWISS FAMILY ROBINSON (CoV 18/64), SWORD OF ARAGON (CoV 13/A), SWORD OF DESTINY (EVK/+4), SZOKES A VÁRBOL (CoV 16/+4), THE G RISK (CoV 11/64), TAI PAN (SpV 7), TANK COMMAND (SpV 19, 19), TANKS (CoV 22/64), TARGET RENEGADE (SpV 14), TARZAN (SpV 16), TASS TIMES IN TONETOWN (CoV 12/64,+4), TERRAMEX (CoV 1/64), TERRAMEX (SpV 10), TERRORPODS (SpV 25), THE TEST OF HERO (CoV 18/+4), TEXT'N'PICTURE EDITOR (CoV 20/21/+4), THEATRE EUROPE (CoV 22/64,A,PC), THING (SpV 14), THUNDERBIRDS (CoV 19/64), THUNDERCEPTOR (SpV 22), THUNDERCHOPPER (EVK/64), TIMES OF LOUL (CoV 16/64,A), TIR NA NOO (SpV 8, SpV 11, SpV 25), TIKOS UGYHOK (CoV 18/+4), TOM & JENNY (CoV 9/64), TOMAWAK (EVK/64), TOMAWAK (SpV 16), TOP GUN (SpV 10), TOTAL ECLIPSE (CoV 1/64), (CoV 14/64), THE TRAIN (ESCAPE FROM NORMANDY (SpV 19), TRANSMUTER (SpV 5), TRANSIT (SpV 15), TREASURE ISLAND (CoV 14/+4), TUBE RUNNER (CoV 16/+4), TURBO OUTRUN (CoV 6/64), TUIIMOL (SpV 11), TUSKER (CoV 6/64), TWIN KINGDOM VALLEY (CoV 20/21/64), UCM (SpV 22), UJ VADNYUCAT I (CoV 10/64,+4), UJ VADNYUCAT 2 (CoV 11/64,+4), UNDOURUXU A KIALYAI (CoV 16/64), UNINVITED (CoV 12/64,A), (CoV 13/64,A), (EVK/64), UNIVERSAL HERO (SpV 12), THE UNTOUCHABLES (SpV 22), (CoV 7/64), URBAN UPSTART (SpV 17), URIDIUM (SpV 5), USAGI YOJIMBO (CoV 19/64), USS JOHN YOUNG (CoV 12/A), VENDETTA (SpV 25), VOYAGER (CoV 4/A), VULCAN (SpV 18, SpV 18, SpV 25), WAR IN MIDDLE EARTH (CoV 3/64), (CoV 12/A), (CoV 24/A,PC), WARGAME CONSTRUCTION KIT (CoV 18/64), WASTELAND (CoV 13/64), WATERLOO (CoV 3/A), WHERE TIME STOOD STILL (SpV 24), WILLOW PATTERII (CoV 6/64), WINDWALKER (CoV 15/64,A), WIZARD OF A KRYZ (CoV 23/+4), WIZARD'S LAIR (SpV 17, SpV 17), WORLD SOCCER (CoV 18/64), WHIGOLEN (SpV 16), X-COPY (CoV 3/A), X-THE ADVENTURE (CoV 5/64), XENOMORPH (CoV 17/64,A), YOSH SZIGEL AIKA (CoV 25/64), ZAK MCKRACKEN (CoV 19/64,A), ZOMBIE (CoV 24/64,+4), ZOHOIO (SpV 14), ZUB (SpV 25)

Ez egy összevont lista, amely azt tartalmazza, hogy az összes eddig megjelent SpV-ben, CoV-ban ill. a CoV Évkönyv '91-ben mely programokhoz találunk valamilyen segítséget.

A SpV 2,5-13 számai 39,- Ft-ba, 14-24 számai 49,- Ft-ba, a 25. dupla szám pedig 98,- Ft-ba kerül. **SZUPER AKCIÓ!!! Aki a teljes SpV sorozatot megrendeli, az kedvezményesen, 1027,- Ft helyett 620,- Ft-ért hozzájuthat a kiadványokhoz.**

A CoV 3-8 számai 49,- Ft-ba, a 9-12 számai 53,- Ft-ba, a 13-19 számai 59,- Ft-ba, a 20/21 dupla szám 118,- Ft-ba, a 22-25 számok pedig 74,- Ft-ba kerülnek. A CoV Évkönyv'91 ára 249,- Ft.

Figyelem! A SpV 1,3,4; CoV 1,2,3 számai teljesen elfogytak, pénzt már ne adjatok fel ezekre a számokra!

Commodore Világ

IV. évfolyam, 1992/4. szám

Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: A Kft. ügyvezetője
Fajlagos szerkesztő: CoVboy
Borító: Kovács József
Borító grafika: Müller Mihály
Munkatárs: Homoki Péter
Fotók: PRACTICA BX-20
Postacím: COMMODORE VILÁG
COM-WARE Kft.
Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni, nem a bankcímre!
Bankcím: (ezt a címet töltsd el, ha levelet akarsz inni — arra ott van a postafiók) Ezt csak akkor kell használnod, ha csekken rendelés, újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt, és a csekket nem mi küldtük. Naked Ezt a címet kell belüli a "pénzüsszeg címzettje" rovatba.
OTP, Budapest, filnyl u. 30., 1117
(A csekk közpénz szelvényének hátoldala-lára legyenek szívesek mindig ráírni COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — valamint azt, hogy a pénzt mire adnad fel. Kösz.)

Térjesztő:
A HIRKER (Hírlapherakodótni igazga-tóság) az ország egész területén meg-lálható hírlapelosztó szakszolgálatban és pavilonokban, valamint kapható a következő üzleto-kben.
ACOMP Kft., Bp., XIV Ámos Vez. u. 17.
ANUBIS Kft., Bp., XIII. Duna u. 5.
C= Markabolt, Bp., IX. Telepy u. 29.
Kefantóld Kft. Könyvesboltja, Bp. XI. Szekess A u. 68 (SZÁMALK)
Múzeumi Könyvtárház, Budapest, VI. Lizi Ferenc t. 9.
MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 43.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt. Bertalan u. 2.
CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u. 25.
PALETTA Computer Shop, Debrecen, Csapo u. 15.
BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemét, Nagytócsa u. 9.
SIGMA BIT Szaküzlet, Kecskemét, Rákóczi u. 4.
AXIS Kft., Baja, Szabadság u. 2.
ZAHORÁN kereskedő, Békéscsaba, Lepény Pál u. 11/2.
ORGANIKA Kft. Szaküzlete, Győr, Schweidel u. 19.
ORGANIKA Kft. Szaküzlete, Sopron, Orsolya t. 5.
SZÜV Computer-M, Microage Szaküz-let, Szombathely, Szt. Márton u. 31.
RAMORG GM, Zalamegyszeg, Kosztolá-nyl u. 41.

Új terjesztők jelentkezéseit is várjuk!
Fent szakszolgálatokban igény szerint a SpV, CoV újságjait is kaphatod.

ISSN 0866-0808

Felelős vezető: Vass Sándor

A CoV következő száma a július 13.-án kezdődő héten jelenik meg.

TARTALOMJEGYZÉK

News (64, Amiga, PC)	2
Kendo Warrior (64)	4
Ace (64)	4
SPACE ROGUE (64, Amiga, PC)	6
QUEST FOR GLORY 2. — Trial by Fire (Amiga, PC)	17
Adventour	
A Yosh sziget átka (64)	21
Buck Rogers (64, Amiga, PC)	22
Champions of Krynn (64, Amiga, PC)	22
HELPLINE	22
Elsősegély (64, Amiga, PC)	23
Programozástechnika — Memóriaszerkesztő (64)	24
Plus/4 sarok	
Mindenféle	25
Castle Draenla	25
East Calling West	26
Arrow of Death I.	26
Captain Fizz	26
Térképek (Pumpkin, Hatállabirintus)	27
Hirdetések	28
CoVboy Posta	30

Épp ez jutott eszünkbe...

Bizunk benne, hogy ez a jubileumi számunk a belgén időpontnak megfelelően jelent meg (csak az évet felejtettétek odaírni — CoVboy). A 8 oldalas melléklet kivételése nem függ össze a jubileummal, de legalább majd elmondhatjuk, hogy ez a számunk vastagabb volt. Ettől függetlenül reméljük, hogy sikerült többszáz elégedetlenkedő olvasónk kérését is teljesíteni, akik többek között ilyen dolgokkal bombáztak az év eleje óta bennünket: „Miért nem tudjátok néhány dolognak a címét, vagy a képét a borítóra kitenni, akkor már legalább ránézéssro tudjuk, mire számíthatunk, ha befele-pozunk...”
„Hiányoznak Getto grafikái, nem tudna két szolgálat között alkotni valamit?”
„Összefolyik az egész újság, sokszor nem tudni melyik lezajlat hol végződött, hirtelen rájön a következő...”
„Mi itt vagyunk a városban vagy százan

64-es kazettások! Tüntetni fogunk a CoV HQ előtt, ha nem csináltok valamit. Ha ez így megy, lassan a 64 lekerül a CoV embléma felől...”

„A C nyelv sorozat az valóban hülyeség volt, akit érdekel, számos könyvet ta-lál rá, de könyörgöm csak legalább 1-2 oldal programozástechnikát! Nem hiszem, hogy nem érdekel legalább annyi embert, mint egy 20 oldalas RPG téma...”

Azoknak, akik ezeket a sorokat írták, ill. mindazoknak, akik hasonló proble-mával fordultak hozzánk, megadja a választ maga az újság. Már néhány-szor említettük, hogy mindenki külön-külön igényét kielégíteni nem tudjuk, de az általános véleményeket és javasla-tokat szívesen fogadjuk, s ha az való-ban közérdekű, úgy megpróbálunk tenni valamit a megoldás érdekében. Természetesen továbbra is várjuk véle-ményelket, ötleteket, a lap színvo-nalának emelése érdekében!

FIGYELEM! Mint már említettük, minden számban 10 doboz mágneslemezt sorsolunk ki azok között, akik hoz-zánk leközzölhető anyagot (leírást, térképet, tippeket stb.) küldenek be.

1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Bors Gábor, Siófok
Endreffy János, Nyíregyháza
Fahér Leó, Baja
Felvégi Csaba, Szeged
Hanula Zsolt, Vác

Nyereményüket postai úton juttatjuk el.

Hejmayer Barnabás, Budapest, IV.
Juhász Tamás, Balatonlelle
Kovári János, Hatvan
Molnár Zsolt, Kecskemét
Várady Tamás, Budapest, II.

A CoV 24-ben megjelent rejtvény helyes megfejtése:

WEIRD DREAMS (64)
THUNDER STRIKE (Amiga)

A nyenesek nevét a következő számban közöljük.

NEWS

Kaland/RPG

— 64, Amiga, PC —

A Plusisoknak talán már a könyökükön jön ki, a 64-eseket pedig mostanában hanyagolták a szöveges-grafikus kalandjátékokkal. A Starbyte most jött ki a piacra a SOUL CRYSTAL c. kalandjával. Aki varázslókkal, sárkányokkal stb. kíván találkozni, az jobban teszi, ha keres tovább, ez a kaland jelenben játszódik. Az Introban jól sikerült a grafika, a zene tűrhető, viszont a C64-en jól sikerült a lemezkezelő rendszer. Kazettán utántöltés programként felesleges keresni. Amigán a zene egy picit feldobja a játékot, PC-n pedig picit unalmas.

— (64), Amiga, PC —

A múltkorai számunkban már megemlítettük, hogy az SSf sem tétlenkedik, mert máris nyomulnak a Savage Frontier sorozat 2. részével a TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER-rel. Nekünk a játék semmi újdonságot nem hozott, bár a grafikai kivitelezés PC-n a VGA verzió volt a legszébb. A 64-es verziót még nem adták ki.

— Amiga —

Igazi szégyen Amigán az Imprassalona kalandja, a CRIME CITY. Egy magánnyomozó szerepében játszunk, ám mind a történet, mind a grafika színvonal alatti, nem is értjük, hogy lehet '92-ben egy ilyen játékkal Amigán előrukkolni.

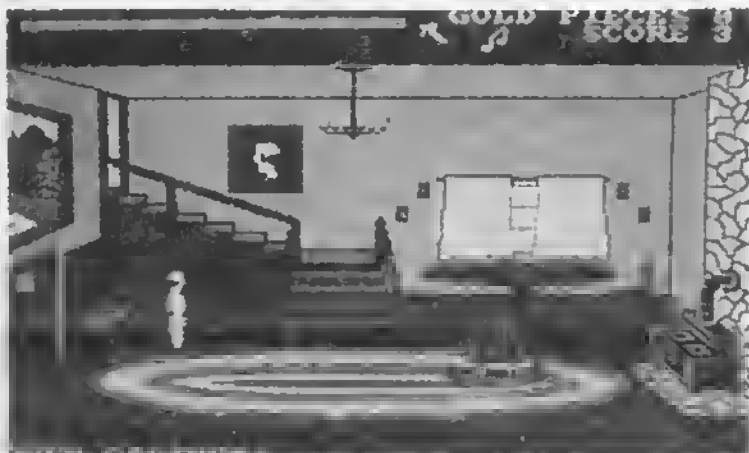
— Amiga, PC —

Na és akkor itt van kérem a Sierra, bár nem új az amiről most szólójtunk, mert már a CoV 16-ban hírt adtunk a KINGS QUEST 5 megjelenéséről. A 8 MB-os stuffnak most megjelent a CO-ROM változata is. A játékot még mindig csak felsőfokú jelzőkkel tudjuk dicsérni. Csodálatosan szép digitális képek, tökéletesen tiszta angol szöveg, persze mindehhez egy SVGA monitor és egy jó kis hangkártya is szükségeltetik. Az Amigán nem olyan jók a hanghatások.

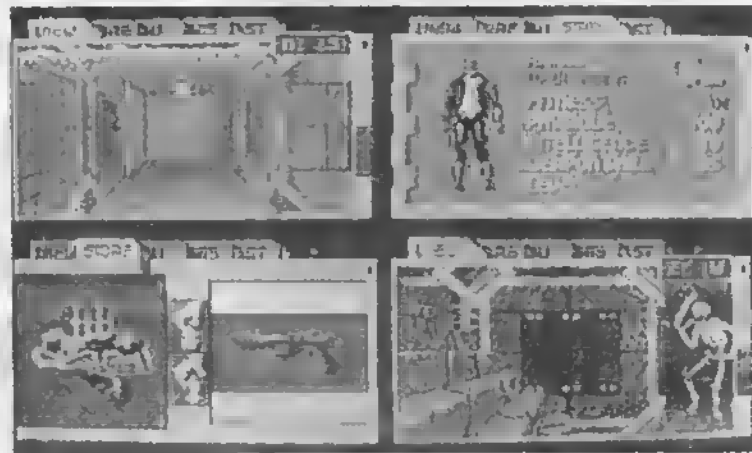
— Amiga, PC —

A Lemmings programozói a DMA Design-től keményen dolgoznak a HIRED GUNS c. programjukon, mely bizonyosan sikert fog aratni, mielőtt megjelenik. Egy bonyolult 3D labirintusban 30 küldetést kell majd teljesítenünk.

▽ Egy majdnem Sierra: MADDOG WILLIAMS (Amiga)



▽ Kegyetlen dolgok: HIRED GUNS (Amiga)



Szimuláció

— 64, Amiga —

Figyelem, felkészülni, rajt! Indítják a mezőnyt a pályán, és a Storm új autóversenyében, az INDY HEAT-ben. A három egymással versenyző kocsinak éles kanyarokkal, különféle veszélyekkel, s természetesen a többlettel kell megküzdenie. 3D rálátást oldottak meg a pálya egészére, az egyes kocsik műszerei alul helyezték el. Sok újat nem látunk, de azért egy pár kört érdemes vele szórakozni.

— 64, Amiga, PC —

A kemény autó-cross kedvelőinek is jött egy csomó a Domark-tól a RACE DRIVIN' egy jó kis 3D autó-cross szimuláció. A szép grafika mellett sok új elemet ez a program sem tartalmaz. (Én például megelégedtem a demo megtekintésével — CoVboy)

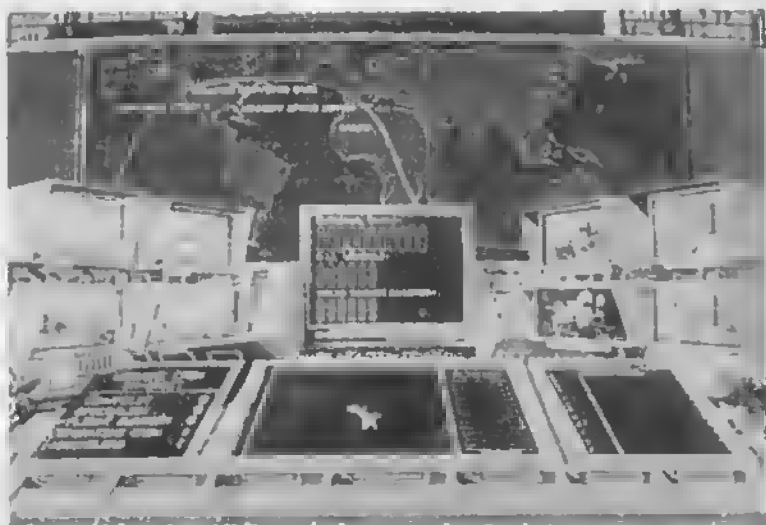
— Amiga —

Az amerikai foci nem tartozik azok közé a sportok közé, amit nálunk nagyon kedvelnek. Az Electronic Arts programozói viszont különösebben nem érdekli, hogy kis hazánkban mi a divat, s megjelentették a JOHN MADDEN FOOTBALL c. alkotásával. 3D játék, melyben az államok nagy csapatalként játszunk bajnokságot.

— Amiga, PC —

A Starbyte legújabb szimulátorában egy űrröpülőgép irányító bázisában találjuk magunkat. A program kivitelezője a pasadenai űrröpülőgép-irányító laboratórium rendszertechnikusa, nem kell tehát különösebb kommentár a játék színvonalához. A

SPACE MAX csodálatos digitalizált képekkel spekkelt szimuláció, melyben végigkövethetjük egy űrröpülőgép útját az Inditástól, a küldetésekön keresztül végig, egészen a leszállásig. A kezelés a műszerfal megpillantásakor úgy tűnik igen bonyolult, de a játék ezt is kárpótolja



Amiga, PC

Ez a hónap úgy látszik az űrrepülőgépeké. A Virgin szimulációjában egy űrrepülőgép kabinjából szemléljük a felteket. A SHUTTLE műszerfala első látásra bonyolultnak tűnik, de azért ká gyekerlással bolyt lehet jónni. (En mondjuk ószekótnám a két PC-t — CoVboy)

A Lankhor áttel kiedott VROOM egy Formula 1. szimuláció. Szép grafika, elfogadható hanghatások, de ugyanolyan tömegcikk, mint a többi.

Amiga, PC

A sportjátékok kedvelői most a jövőbe repülnek, a 2000-es évek első évtizedében a

földön egy olyan labdajátékra járnak szurkolni az emberek, mint amilyent a Microide dolgozott ki. A KILLERBALL, nevéből is sejthetően gyilkos játék, egy 3 kg. súlyú labda kapuba juttatása a cél. A pályán 12 játékos van, két kapu, és a pálya kör alakú. Időlata egy játék. (Nem baj az pont nekem való — CoVboy)

Stratégia

64

Sokan vannak, akik meg vannak örülve a táblás játékokért. A Rushware által most kiadott TURN IT 2-t leginkább azoknak ajánljuk, akik a Shanghai vagy a Sarakon c. játékokkal is szívesen játszottak. A zene sajnos nem erőssége a játéknak, de a játék ötlete kárpótolja ezt a hiányosságot is.

Arcade

64

Egy kis öröm a 64-eseknek, hurrá kérem újra itt egy Amalyte szorú stuff. Akl annak idején elámult az IO grafikájától, az sakkal jebbel már ne várjen, mindenesetre a shoot'em up játékok kedvelői számára csemegeként ígérkezik a Catalypae új játéka, mely a GENIAS nevet kapta. A játék céljára mí eddig még nem jöttünk rá...

64

Mindazok, akik hódoltak egykeren a Saboteur-nek vagy a Terramex-nek, mely játékokban azon túl, hogy lövéldéznl, pütölnl, vagy ugrálni kellett, picit gondolkodást, fejkát is igényeltek, azok most egy újabb programra vethetik ki hálójukat. A Bomico DARKMAN-je sok új elemet nem tartalmaz, de azért egy lel-picit el lehet vele szórakozni.

64, Amiga

A Bubble Bebble mania távább gyűrűzik. Az Ocean játékában a PARASOL STARS-ban Bub és Bob feladata egy új bolygó megmentése. Segítsünk nekik, hogy az egyes szinteket probléma nélkül legyőzhessék...

(64), Amiga

A Gremlin új játékában a SPACE CRUSAOE-ben egy labirintusban kell felvonnunk a harcot az Idogenekkel szemben. A labirintusban való megjelenítés 3D perspektívában szépen kidolgozott, de láttunk már jobbat is.

64, Amiga, PC

Ha azt mondjuk, LOCOMOTION, sok újat nem mondunk, hiszen már LOCOMOTION X. is megjelent éveziedekkel ezelőtt. A Kingsoft most egy kicsit felőlesztette az emlékeket, és re-designolta az ötletet. Az új LOCOMOTION olyan mint a régi, mégis új. 100 nehézségi szinten játszhatjuk a baktör szerepét, s a pályákat tetszés szerint át is szerkeszthetjük.

64

A puzzle stílusú logikai játékokból is van már egy rakásra való. A THINK CROSS a Gremlin-től Boulder Dash-szerű tili-teli, de annál egy picit gondolkodtatóbb. Mondjuk az a vaszőly nem fonyegat, hogy hamarosan THINK CROSS VII-ről vagy XIII-ről számeljünk be, de azért akik szívesen töltnek néhány órát logikai játékokkal, azok bizonyára nem bánják meg, ha beszerzik ezt is.

Amiga

A Renegade legújabb játékát, a FIRE ANO ICE-t azok a fiúk fejlesztették, akik az Uridium-et, III. a Paratrooid-ot, a Rainbow Islands-t és úgy hívják őket, hogy Graftgold Team. Közük közül még pocsék munka nem került ki. Így van ez ezzel a játékkal is. Hősünk egy prérifarkas Észak-Amerikából, aki elmegy világot látni, ám egyre több meglepetés éri. Az észeki sarken plingynak, hólebdák, eszkimók állják útját, és így tovább, úgy a vízben, mint a dzsungelben, a kutyának helyt kell állnia, egész az egyiptemi múmiáig. A kutya-sprita humoros, a grafika és a zene színvonalas, formázás előtt célszerű egyszer végigszaladni a játékban.

▽ Kutya dolgok: FIRE ANO ICE (PC VGA)



Amiga

Ismét itt egy Sokoban klón. A Oefcom most ARENA néven jelentetett meg egy 100 arénán keresztül folyó tili-teli játékot. Hát akkor tili-teli...

PC

Azért a PC-seknek is jutott egy újabb táblás játék, a GO egy továbbfejlesztett változata, melyet az Infogramesa jelentetett meg GO-SIMULATOR néven. Ez a GO sokkal kidolgozottabb, szebb, játszhatóbb.

Amiga

A Loriciel is nyomul a piacon új akciójával, amely a SON SHU SI nevet kapta. Grafikailag szépen kidolgozott játék, melyben csak megyünk, megyünk horizontálisan előre, miközben mögöttünk a háttér — szép launak, flórak, japán kertek — scrollezódik. Szörnyű nehéz kitalálni a játék célját!

Amiga

Az Infogramesa-lól kaptunk már jobbat is, no de nem lehet minden tökéletes. Az ALCATRAZ a Hostages fejtatása. 1996-ban játszódik San Francisco-ban. Téma: kemmandós piff-puff egy börtönben, a drog-karaskedők ellen. Vízszintesen scrollezódik a képernyő, sötét, sejtelmes a háttér, és két játékos opció is beépítettek.

Figyelem! Megjelent a POKOL ANGYALA! C64, lemez!

- Az első igazi magyar nyelvű játékprogram! • Több, mint 50 helyszíni! • Színes díszdoboz! • Kézikönyv! • A kaland- és szerepjáték nagyszerű ötvözele! • Cselekvéstől luggóan állandóan változó helyszínek! • Ajándék SAVE disc! • Ajándék poszter!

Ára: 364,- Ft + postaköltség

Megrendelhető: B.A.A.S. 2601 Vác, Pf.: 342, vagy

Megvásárolható: CD-, Műszaki Bolt, Dunakeszi, Garas u.2.

Commodore Gyorsszerviz • Budapest, 175-10-24 • XT/AT tápegység javítás/cseré, és videoszervizelés is

mint köztudott. Vagy nem?
Ha megvan a (világhírlű) kókuuszgolyók receptje (TOP SECRET DOCUMENTS) felharsannak az ultrahang-sziráának (azért nem halljuk őket). Keressük meg Mr. Dinnyát (névét onnan kapta, hogy egyszer kiskorában egészben lenyelt egy görögdinnyát, e az, valamilyen oknál fogva aztóta ől, virul és gyapapszik — ezervezetében). Lopakodjunk oda hozzá és lákoljuk meg. Hééééé! Ki oította le a pilácsot (mi voltunk azok, amikor elhaladtunk a telóg vezetőik mellett)? Zérlet... A molegebb jétékosok engodják el a joy-t és kápzeljék el, mit csinálnál Kannel Mr. Dinnye a darknossban. Ah! egészszeos hajlamokkal rendelkezik, az Inkább szözzon oda Mr.-nek, akiből csak a két ezema lészik. PUFFI Hét ez elég hamar küszdte... Biztos lórinčas volt... Hüzzünk a kiőráthoz!

CoV 25/4

Az 1. átaléonos lődőzése és gyakorlásra jó. Ha kigyakeroituk magunkal vélasszuk a 2-al (repülőök ellen), vagy e 3-al (tankek ellen). He a tankekel és a repülőket kilrtottuk leszállhe-tunk a 4-ért (hejők ellen). Előtte ugyenis nin-csaneak hajók.

A játék lényege különben az, hogy visszateg-laljuk az ellenség által megszállt partvidéket, közben megvédjük e még el nem foglalt ré-szeket. A térképen a tenger színe kék (ki gon-dolta volna), a megszállt terület piros, a sze-bed terület zöld. A piros területen időnként fekete tankok mászkálnak, ezek az ellenség tulajdonai, de azért nem kell kímélni őket. A vízen (ha kilrtottuk a tankokat és repülőket) hajók jelennek meg, amelyek szintén sze-dista hajlemaink áldozatai lesznek. Időnként több repülőből élől rajok jelennek meg a tér-képen (feketével), de ne lépjen meg senkit, he a térképen 2 fekete repülői lát, de eköz-ben 8 repked körölkötte. Van a térképen ezen-kívül 3 négyzet, ami e reptereinket ábrázolja, 1 fehér repülőgép, aki mi vagyunk és időn-ként megjelenik a bol felső sarokban a "mar-ha-nagy-fekete", ami a légi üzemanyagszállí-tó. Tőle tudunk a levegőben tankolni.

Na he már ilyen okosak vagyunk, mit szólné-tok, ha leírnám, mivel lehet irányítani?... A botkormányt a 2-es portba dugott joy helyettesíti:

Balra: fordulás balra
Jobbra: fordulás jobbra
Hátra: emelkedés
Előre: ereszkedés

Billentjük:

'Space': tolóerő fel

'C=': tolóerő le

'U': futómű be/ki

'M': térkép be/ki

'S': figyelmeztetés beszéddel be/ki (ezt érte meg valaki!)

'Q': újraindítás

'RUN/STOP': szünet (kb. 2 perc után megá-tól kiold)

'E': lövéses kikapcsolása

'F1': fegyver kiválasztás

'F3': tüz

'F5/F7': célkereszt mozgatása függőlegesen

'CRSR': célkereszt mozgatása vízszintesen

6. VEL (Sebesség): sebességünk mérföld/órében.

7. Iránytű: felső részén N (Észak) jelzés

8. Score: pontjaink száma

9. Radar.

10. A repülőnk elől illetve oldalnézetben. A járgány vízszinteshez képesti állásai mutat-lja.

11. Itt mindenféle vicces üzeneteket ír ki, oze-ket mondja, he bekapcsoljuk a "figyelme-zetés-beszéddel" módot. Néhány szöveg:

- Level One: 1. pálya (gyakorlás)

- Refuel At: üzemanyagszállító gép, lehel menni tankolni.

- Alt: az üzemanyagszállító magassága

- Val: az üzemanyagszállító sebessége

- Still Warning: 'élesés', a tregacs gyorsan és biztosan megy az enyaföld felé (kicsi e sebesség).

- Enemy Tarrority: ellenséges vadésgép, lenk, ...

- Target Destroyed: az ellenség kihalt.

- Low Altitude: túl alecsomyan repkedünk és esetleg szembejöhét egy hegy, vagy hasonlő dolog.

- Clear for Flight: felszállásnál (minden O.K.)

- Touchdown: leszállásnál, Sikoresen leér-lünk az aszfaltra, lehel a tolóerőt levenni. Van még t-2, mindenki lefordíthatja magá-nak.

12. Hátsó kamara: látni mi van mögöttem.

13. Itt is szövegek olvashatók:

- Runway Mode: felszállás

- Továbbá kijelzi, melyik fegyver van éppen használatban.

Na, akkor indulás...

Először az 1. képernyőn állítsuk be a játék nehézségi szintjét. Utána Start Game és vé-laszuk ki a fegyvereket. Feltűnik a gép mű-szerfala. Az ablékon kékintve megnézhetjük a kifutópályát és a környező vidéket. Jó, megnéztük. Nézelődünk a műszerek között, keressük meg, mi hol van. Ha mindenl meg-találtunk keressük meg a slusszkulcsot. Hál sajnós ezt nem találjuk. Ne mindegy... Azért ne keseredjünk el, mert sugérhajtású vadésgépek vízszintesen ritkán indulnak slussz

közél vagyunk már hozzájuk süllyedjünk 250-300 láb magassáig. Itt álljunk be víz-szintesen és lassuljunk le minimálisra. A gép itt magától mendegél, mi addig mozgalhaljuk a célkeresztet és lődözhetünk. Ha kettőn jár-szunk, ekkor az egyik vezet, a másik lődöz. Ha a tankok kipusztultak vagyuk utunkat e replér felé. Ha beértünk a körzetbe (eltűnik a célkereszt) süllyedjünk 150 lábba, a sebessé-get vagyuk minimálisra. Álljunk irányba, en-gedjük ki a futóművet és szakaszosan süllyedjünk 8 láb körüli értékig. He beértünk az aszfalt fölé süllyedjünk még mindig sze-kaszosan egészen addig, amíg a magasság-mérő 0-ra nem áll és a jobb felső sarokban ki nem írja e gép, hogy TOUCHDOWN. Ekkor rögtön vagyuk e tolóerőt 0-ra, hogy a gép megálljon, nekünk meg legyen majd elég hely a felszálláshoz. He megállt a gép megint előjön az a fegyverválasztó láblázel. Vé-laszuk az 2. Air Superiority-t. O.K. Indulás. Teljes gáz, joy hétre, futómű be. Jó magasra menjünk fel (kb. 35000 láb), hogy legyen helyünk a manőverezéshez. Jönnek is e repü-lők, ha ekkor nem jöttek volna. He egyedül játszunk, főléssleges e célkeresztet mozgatni, gyorsabb, he manőverezünk. A gépeket ágyúval is lehel löni, nem muszáj a rakétákkal pazarolni. He ezek is elfogytak, szálljunk le lsmét. Vélasszuk e 4. Naval Attackot és száll-juk fel. He minden igaz, ekkor már lehet e tengeren hejőket látni. Irány lehé e tenger. Ha közel vagyunk, úgy jérünk el, mint e tan-kok esetében. Süllyedjünk 250-300 lábba és álljunk be egyenesbe, minimális sebességgel. Lehel e célkeresztet mozgatni és lődözni. He végeztünk velük, irány a reptér, leszállás, lhez-csuha de jók voltunk...

He nem gyekerlőben vagyunk játékkállást le-het menteni minden leszállásnál. A végén kezdhetjük újra.

Hogyan lehet a levegőben tenkolni? Így:

A gép a jobb felső sarokban kiírja, hogy REFUEL AT. A következő villogás azt tartal-mazza, hogy az üzemanyagszállító milyen magasra van és mennyivel megy.

PI: ALT 30113

VEL 220

Ilyenkor a gép 30113 láb magasra von, 220 MPH-vel megy. Menjünk mi is 30113 lábra és menjünk mögé. Ekkor a mi gépünk előjéből kijön egy hosszú fekete, ha elég közel va-gyunk a másikhoz, abból meg kijön egy hosszú szürke vagy lyukkal e végén. Álljunk ugyanolyan sebességre mint az. Na most cak a lyukérzőkre kell hagyatkozni. Össze kell dugni őket. (A történet most váltik izgal-massá! — Cowboy) A tartály feltöltődik ke-rozinnal és a negy dög elhúz. Erről ennyit.

Még néhány jótanács:

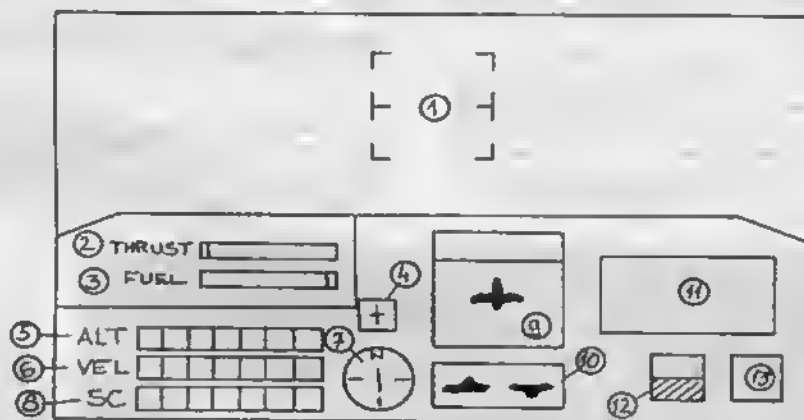
• Leszállásnál mindig szakaszosan eresz-kedjünk (kicsit ereszkedünk, beállunk víz-szintesen, mogini ereszkedünk stb.), ugyenis zuhanóreplésben nekem még, egyszer sem sikerült leszállni... lletve mindig leétnem, de az én egészégi és e gép műszaki állapota kifogásolható volt.

• Akikben tútkengenek a szedista hajlamok, kipróbálhalják, milyen futómű nélkül lan-deálni, max. sebességnél kiengedheli e ke-rakakat, belomhel az üzemanyagszállító gépbe, megpróbálhal leszállni a leszálló-pályán kívül, vagy mimél később telemelni a gépet az aszfalttól leszállásnál, és 1000 más dolog...

• Ja, meg még valami: Ha gyakorló üzem-módban vagyunk, az ellenség nem lődöz, csak mászkál utánunk.

Na most lönyleg vége (he minden igaz). Hál akkor soksokoksokok szorongáséltenséget!

• Thomysoft (Róth Sándor Tamás), Győr



1. Szélvédő: Itt láthatjuk, mi van előttünk. To-vábbá ha nem vagyunk replér v. üzem-anyagszállító közelében itt tekinthetjük meg a célkeresztet.
2. Thrust (tolóerő): ez jelzi, milyen gázzal megyünk.
3. Fuel (üzemanyag): Itt látható, mennyi ke-rozinn van még a tartályban.
4. UC (Visszajelzés e kerókekről): Itt t kis nyíl van, ami lefele mutat, ha kint e kerék, felfo-lé, ha be van húzva a futómű.
5. ALT (magasság): Ilyen magasra lartózkodunk (láb)

kulcsal. Eredményesebb tehát, ha ráte-hőnkedünk a SPACE-ra. Adjunk teljes gázt és ujjunkat már helyezzük is a 'U' billentyűre. Ha a sebességünk elérte a 150 MPH értéket nyomjuk előre a joyt. Héhhéhhá, de tők jó volt! Beleálltunk orral az aszfaltba... Ne, még-egyszer. Szóval teljes gáz, 150 után húzzuk hátra a joyt és felszálltunk. Rögtön húzzuk be a futóművet, mert 290 MPH-nél leszeked, ha kint van és azonnal felrobbanunk. Vált-sunk térképre és nézzük meg, merre vannak a tankok. Ha ellenük megyünk a játék oloján 3. Ground Attackot kell választani. He elég

SPACE ROGUE

Valamikor réges-régen, egy rendkívül közeli galaxisban (sőt: itt helyben) egy Origin nevű cég megjelentetett egy bizonyos SPACE ROGUE nevű játékot, amliről volt nevezetes, hogy "ez-nem-az-ELITE2" (még ekkor som, ha valamelyik játékossegű gyermek átnevezte), továbbá hogy 64-en nem volt használható vorzió belőle. Ugyen egyre újabb "101%-os" törések jelentek meg belőle, de azok csak annyiban különböztek az elődeiktől, hogy azoktól eltérő helyen fegytak ki: hol dekkolás után, hol egy hajó megjelenésekor, hol meg másutt...

A játékok egyébként teljesen jellegzetes Origin-produkciók: a cég mindig erről volt nevezetes, hogy mesterien ötvözik ügyességi részekkel a kelendjátékokkal (leszámítva az ULTIMA-kat). Ne meg arról, hogy a játékok kelend-része borzasztó bonyolult, így tehát jónéhány napig (hétig, hónapig...) odaköltik az izgalmakra szokjazó játékosok a gépe elé (ne persze leszámítva az ULTIMA-kat).

A SPACE ROGUE elopótítója teljesen az ELITE kopplniása: a történet egy távoli, Far Arm névre hallgató galaxisban játszódik, amelyet egy Menchi nevű reverzfejű fonyegott invázióval (ugyenolyenek, mint az ELITE-ben a thargoldok), de egyébként a galaxisban fennálló rendet is különféle rejtélyes erők bomlasztják. Leendő főhősünk csak egész véletlenül keveredik ide: a Blue Princess csillaghajón teljesít orolgatelet, amely felderítő küldetésben imbolyog az Isten háta mögötti Karonus rendszerben. Egy látszólag teljesen ép, de mégis elhegyetottnek tűnő hajóra bukkennek, és őt küldik át a hajóra. Amig ő átszáll a felalóban 'Jolly Reger' névre keresztelt kis hajóra, hirtelen két Menchi vedésgép bukken elő az űr sötét mélyéről és csillagporrá fokozzák a egykori szolgálati helyét. Itt kezdődik a játék, amelyben egyrészt bolygóközi kereskedelemről nyert pénzzel fel kell szerelnünk az űrhajónkat, másrészt pedig egy hosszadalmas kelend során meg kell menekítenünk a Far Arm galaxist egy fenyegető Menchi-háború veszélyétől.

Kezelés

Kezdetkor újdonsült űrhajónk belsejében találjuk magunkat — tehát akkor kezdjük a leírát az itt található cuccok ismertetésével és a kezelőbillentyűkkel (ez utóbbiak

egyébként 64-en, Amigán és PC-n is jórészt megegyeznek):

A képernyő felső részén von az üzenetsor, amelyben azoknak az adásoknak a özövege jelennek meg, amelyeket a szektorban levő más hajók adnak le nekünk (vagy egymásnak). Ha a jelentőnk somlegos a számára, ekkor a másik hajó valamilyen sablonos fordulattal üdvözlő benünket (császári egységek: "Észrevettük a jelentőrt!"; kereskedők: "Szép napunk van a csillaghajókázásra", fejvédások: "Nem láttál valahol kalózkodat?", kalózkodok: "Kapd a napszelet a hátadba!"), ha megtámadtuk volna valamelyiket, akkor pedig — egyencsak sablonos — sztkozódásokat ednek le ("Rohadt személtődal!", "Most elkaplak, te piszoki", stb.). Az üzenetsor csak ekkor érdekes, ha mondjuk egy kereskedőhajót támadunk; ha "A hajót támadják, küldjön segítséget!" (Ship under attack...) üzenetet látunk, akkor azonnal váltunk célpontot, mert a szektorban egy császári egység jelent meg, és az azonnal támadásba is fog lendülni.

A hajó irányítására 64-en ott von a joystick, Amigán és PC-n célszerűbb a billentyűzetet használni (numerikus billentyűzet, számsor vagy a "QWEDCXZA" billentyűk). A hajó mozgása egész jól szimulálja a tehetetlenséget: ha valamelyik irányban elfordulunk, akkor először olliottett irányú mozge-

tásra von szükség egyáltalan a megállás-hoz is. Mivel az a játékot néha elég játszhatatlenná tette volna, szerencsére az 'S' vagy az '5' billentyűvel a forgó mozgást azonnal megállíthatjuk.

A bal alsó sarokban a a CF mutató a motorteljesítményt ('+' és '-' billentyűkkel növelhető/csökkenthető), a felette levő sáv pedig a relatív sebességet. Itt is érvényes a tehetetlenség, vagyis ha az űrhajóval 180 fokos fordulatot colnálunk, akkor a motor-teljesítmény egy ideig arra fordítódik, hogy az űrhajó mozgását megállítsa. (Ugyanezt fordulás nélkül is előérhetjük negatív motor-teljesítménnyel).

Alul közápen látjuk az aktuális célpont adatait tartalmazó listát. Ez alapállapotban a saját hajónk (Sunreger) infolt mutatója: az ARM a még meglevő páncélzat (kezdetben 300, de a későbbiekben 500-ra bővíthető). Az ellenség teláletei ezt csökkentik, ha elfogy, pályafutásunk szomorú végét ár. A SYS után álló betűk jelzik a hajón levő berendezéseket (C: ECM; F: első pejzo; A: hátsó pejzo; E: hejtómű; B: lözerágyú; M: rakétavető). Ha valamelyiket telálet éri, akkor — emellett, hogy az üzenetsor is jelzi "... HIT" szöveggel — a betűje inverz lesz, és a berendezés nem is üzemel többé (ágyúnál nem löhetünk, rakétavetőnél nincs rakéta, stb.). A motor meghibásodása esetén ugyan még gyorsíthatunk, de irányvált-



tozításnál mér nem tudjuk megállítani a hajót és tehetetlenül sodródunk abba az irányba, emerre a gyorsulás irányát. Ilyenkor valamelyest segíthet a hálózaton, ha kidobjuk a rakománytérben levő árut a 'J' billentyűvel ("Jettisoning cargo"), de ha a dokkolás volt a célunk, akkor sokkal egyszerűbb, ha a csillagtérképen átmegyünk egy szomszéd szektorba, majd ismét visszajövünk oda (akkor ismét az állomás-hoz közel fog kitenni a program).

A lehetséges célpontok között a 'T' vagy az 'Enter' megnyomásával válogathatunk. A célpontok között szoropel a szektorban levő összes hajó és égítést ('CTRL'+ 'T'-ra pedig nem lehet kapunk az aktuális célpontról, hanem a képe jelenik meg a kis monitoron). Ha nem a saját hajónk az aktuális célpont, akkor a nézeti kép szélein kis zöld nyilak jelennek meg, amelyek a pozícióját mutatják. Ha szemben vagyunk vele és a célpont hatótávolságon (1.500) belül van, akkor a nyilak pirosra váltva mutatják, hogy tüzelhetünk az aktuális fegyverrel. Az inlok:

— a felső sorban látható a célpont típusa és hajónál a "rendszáma" (az utóbbi nem lényeges, de egy rádióüzenetnél ezzel lehet azonosítani, hogy melyik hajó adta le);

— a RAN mutatja a célpont távolságát. Ha a célpont egy hajó, és menekülés közben 10.000 m távolságon túl körül, akkor ki is lépett a szektorból, azaz megszökött. Űrbáziáknál ezt a számot kell nullára csökkenteni a bedokkoláshoz.

— TAC jelzi, hogy az ellenfél milyen taktika alapján mozog. Ezt nem kell nagyon figyelni, mert ha megtámadtuk, akkor úgyis az a cél, hogy lepuffantsuk, ha meg nem, akkor meg úgyis mindegy, hogy milyen logika alapján szöködög — de azért leírjuk őket: FOLLOW: pontosan ugyanúgy mozog, mint mi; STAND: áll; CLOSE: közele; FAR: távolodik; CRUISE: cirkál; CIRCLE: körülvettünk köröz; ELUDE: kitérő manőver, elmegy előlünk; PURSUE: hatótávolságon kívülre megy, majd visszafordulva szemből fog támadni; RAM: cselez; FLEE: megpróbál megszökni;

— ARM jelzi az ellenfél páncélzatát (ezt kell majd azéltől);

— SYS pedig az ellenséges hajón levő berendezéseket és azok állapotát.

A képernyő jobb alsó sarkában látjuk az aktuális fegyvert. Ez alapállapotban mindig a lézergyű, az 'R' billentyűvel lehet átváltani a különböző rakétákra (Nova-SM1-Plasma sorrend szerint) — ha egyáltalán vannak rakétáink. A 'SPACE' tüzel az aktuális fegyverrel. Ha a célkereső nincs bekapcsolva, akkor az egyáltalán mindig lehet lőni, ha aktív, akkor csak abban az esetben, ha a célpontot belogtuk (a nyilak pirosak). A rakétákkal bármikor el lehet engedni, de — akárcsak az ágyút — értelmszerűen ezeket is csak akkor van értelme használni, ha befogott célpontra lőjük ki őket. Ismételt tüzeléshez rakétáknál kb. 15 másodperccel várunk kell (a mellettük levő lámpák jelzik a 'kész' állapotot). A jobb alsó sarokban levő csak a meglévő páncélzatot mutatja (a teljes hossz a 300-ra értendő!)

Egyéb kezelőbillentyűk még a pilótaüléson:

'CTRL'+ 'S': Játékkállás mentése. Célszerű minden harc előtt mentani egyet. Állást betölteni csak a játék elején lehet, amikor NEW OR OLD GAME? kérdést kapunk (64-en mondjuk elég idegesítő, hogy állandóan újra végig kell élvezni a töltsőt). A program ilyenkor szokta kérni, hogy gámpiluk be annak a bizonyos kis könyvecékének az x.



△ Sportos lezárás a Hiehrán (PC)

oldalán levő y. poregrafus z. szavát (illetve csak az első 4 karakterét). PC-n a megtörtlen verzió mellett van egy .doc file, amiben ezek benne vannak. Amígán kiszédtek belőle, 64-en pedig szintén van olyan verzió, amiben már nincs védelem (... de kitagyl.)

'V': Héromféle nézeti kép közül válogathatunk. Az alapállapot a 'Cockpit view', lehet még kérni 'Cinematic' és 'Chasing view'-kat, amelyek rendkívül látványosak, csak a hajót nem lehet irányítani velük.

'Esc': Pause. Egyébként ugyanennek felel meg az is, ha a csillagtérképen állunk.

'Q': Rádióadás a minket támadó hajónak. Ilyenkor üzenetet küldünk a másik hajónak, hogy nevezzon meg azt a dolgot, aminek fejében hajlandó abbahagyni a lövöldözést ránk. Csak akkor van értelme használni, ha kalózhajó támadott meg, mert a többiek nem tudnak sammi lyasmik megnevezni: ők csak spontán le akarnak megszárolni bennünket. A kalóznak természetesen a rakománytérben levő érua fél a foguk — oldómhajjuk, hogy átadjuk a nokik vagy folytatjuk a harcot.

'N': Átkapcsolás a csillagtérképre. Ott sok minden történik — most jön, hogy micsoda:

Csillagtérkép

A játékban összesen 8, egyenként 32x32 szektorra osztott rendszer van. A rendszeren belüli mozgást a csillagtérképre kapcsolva adhatjuk meg. A képernyő bal felső részén látjuk az úrhajónk körül levő teropet, a jobb felső sarokban a monút (ha a hajó mozog, akkor 'Enter'-rel lehet bekapcsolni), az ALERT vöröson villogva mutatja, ha éppen támadnak bennünket (ilyenkor nem is lehet oimenni a szektorból), lejjebb az óra a dátummal, alul pedig az üzenetor.

A szektorokban meglohetősön változatos a berendezés:

• az 'asteroids' megjelölésű szektorokban éppen aszteroidvihar tombol. Az éthaladás ideje egy ilyen szektoron akár 4-5-szeröse is lehet, mint egy üres szektornál. Ha tehát romlandó árut szállítunk, akkor még a látszólag nagyon nagy körűlő útvonal is gyorsabb lehet, mint az egyenes (jó példa: a Denebből Arcturusba vezető Malir Gate-től a Micon IV állomásig). Az ilyen szektorokban lehetőség szerint ne váltsunk át a pilótaülésbe, mert az aszteroidék gyor-

san szétverik a páncélzatunkat és a berendezéseinket. (Az elmondottak érvényesek a 'nebula' és 'shard fields' szektorokra is.)

• a 'Ion Storm': elektromos vihar. Ezek ide-oda mászkálnak a szektorokban. Ha a rakománytérben 'brandy' vagy 'radioactivos' van, akkor kerüljük el őket, mert magromlik tőlük az éru — egyébként nem kell foglalkoznunk velük.

• 'Terrestrial planet': ez egy bolygó. Ha itt átülünk a pilótaülésbe, meg is nézhetjük — csak leszállni nem lehet rá. Ugyanez érvényes a 'Gas Giant' és 'Twin Stars' megjelölésű szektorokra is.

• 'Black Hole': Ez most nem a Vörösmarty Művelődési Ház elagsora, hanem egy teljesen szimpla "fekete lyuk". Úgy is működik: ha egy ilyen szektorban étkapcsolunk a pilótaülésbe, akkor a hajónk hirtelen más dimenzió felé veszi az irányt. A játék sejnös ebben a dimenzióban játszódik, tehát ha távozunk belőle, akkor véget ér...

• 'Malir Gate': Ez egy henger alakú objektum. Ezeket keresztül történik a közlekedés a rendszerek között. Miután egy ilyen tartalmazó szektorban étkapcsolunk a pilótaülésre, a célpontoknál keressük meg a Malir Gate-t, aztán repülünk belé. Nam muszáj pontosan a henger szájába beropulnunk, a lényeg az, hogy amikor a henger belsejébe kerülünk, a távolságmérő nullán legyen és a pillanatnyi helyzetünk meggyezzen a henger tengelyével és a sebességünk több legyen, mint 20. Ha a manővert elszúrtuk, akkor árapulunk a kapun és visszakerülünk az úrbó; ha sikeres volt, akkor néhány ronda buberék jelzi a képernyőn, hogy beléplünk egy 'worm-hole'-ba. Ez egy reppent idegesítő ügyeségi rész lesz: a hajónkkal úgy kell mozognunk, hogy mindig az éppen következő körön repülünk keresztül. Ha nem tartjuk rendszeren az irányt, akkor az eprő hibák erősen fegyesszítják a páncélzatunkat (hosszabbakban teljesen el is fogyhat), ha pedig nagyon eltértünk a jó iránytól, akkor 'Faulty jump' üzenettel (és erősen megfogózkodott páncélzattal) visszakerülünk a klindulási szektorba. Az alsó dolog mindig az legyen, hogy az 'S' billentyűvel megállítsuk a hajó forgását (a legtöbbszor ugyanígy a program forogva teszi be a gépet a worm-hole-ba). Abszolút nem kell sietni, mert

nem fogjuk tudni tartani az irány (bőven elég 10-12-es sebesség), manővereket pedig — a tehetetlenség miatt — csakis úgy csináljunk, hogy lenyomjuk a kívánt iránybillentyűt, aztán az 'S'-sel azonnal stabilizáljuk a hajót. Elsőre berzasztó időesztő lesz (másodikra meg még inkább), de idővel meg lehet szokni. Ha sikerült az összes körön végigmennünk, akkor belépünk abbe a rendszerbe, ahova a kapu vezetett. A kapu természetesen kétirányúak, de Basarrutban előfordulhat, hogy a Deneb felé vezető kapu átmenetileg üzemben kívül kerül, men a 'shard fields' elárastottja. Valahol lesz itt egy térkép a rendszereket összekötő wormhole-okról, amelyen a vonal hosszúsága a rendszerbe vezető wormhole-ét is kábe mutatja: a leghosszabb az út a Karonus-Deneb és Deneb-Bassrut között (16 fényév), a legrövidebb a Bassrut-Sigure (1-2 fényév) és Deneb-Nar'See (3-4 fényév) között. A többi ugrás egyaránt kb. 6-8 fényév körüli van.

A Bázisok ('Starbase', 'Outpost', 'Mining Station' és 'ISS Koth'); ezeken lehet bedokkolni (ld. később). Akárcsak az egyéb bolygóknál vagy a Mailr Gate-eknél, a bázisoknál is előfordul, hogy orbitális pályán (kör alakú pentos mutatja) keringenek a központi csillag körül, azaz változtatják a helyüket. Ilyenkor lehetőleg ne olyan szektort válasszunk bedokkolásra, amikor éppen meteorviharban vannak...

(CHART:)
Új szektor kijelölése a hajónak. Amíg a kurzorral mozgunk, az óra helyén a szektor koordinátáit látjuk, illetve 'message-' felirattal, ha a szektorban van valamilyen üzenet. Az üzeneteket a QUERY ponttal lehet elolvasni (általában bázisoknál szokott lenni, de volt már üres szektorban is), bár túl sok hasznos info egyikkben sem volt. 'Enter' után a kijelölt szektor lesz az aktuális irány, amit a hajónk azon az útvonalon haladva fog megközelíteni, amit a lényesebben világító pontor jelez.

(HELM:)
Indulás a megadott célponthoz. Mozgás közben telik csak az idő. 'Enter'-rel az aktuális szektorban megállíthatjuk a hajót és visszakapjuk a menüt. Mozgás közben a program az üzenetsorban 'Ship under attack' felirattal jelzi, ha megtámadtak bennünket (ki kell szállni és leőlni a t. lábbellakodót) és 'Spacecraft detected' felirattal, ha az aktuális szektorban valamilyen hajó van. A HELM pont nem használható, ha a CHART-tal nem adtunk meg célpontot a hajónak vagy az ALERT jelzés vörös (harcolniunk kell).

(STATUS:)
Külföldi infók négy csoportban:
SHIP: A hajón levő berendezésekre vonatkozó információk. Az első lapon látjuk, hogy milyen típusú ágyunk, rakétáink, ECM-ünk és pejszáink vannak, a DAMAGE CONTROL-nál pedig a cuccok állapotát jelzi OK vagy BAD felirat.

ONBOARD: Az ONBOARD EQUIPMENT kezdetben NONE, de ha a kalandrészen plusz cuccokat is összaszodunk, akkor ez a lap tartalmazza ezek listáját (repair droid, stealth box, null damped). A második lapon látjuk, hogy a rakománytérben milyen áruk vannak, és azokért mennyit fizettünk. Ha valamelyik éru megnevezése 'spoiled', akkor az megromlott, eladásakor teljes 1 creditet fogunk kapni érte.

PERSON: Ez a személyi infonk. Az első lapon van a nevünk és a fajunk, a középsőnk (CREDITS), a fejünkre kifizetett vérdíj (BOUNTY) és a hírnevünk (REPUTE). Vérdíjat akkor szoktak kifizetni a fejünkre, ha

császári hajót (Cruiser, Titan) lövünk ki, vagy már túl régóta fosztogatjuk a kereskedőhajókat. Ha vérdíj van a fejünkön, akkor egyrészt a Hunter osztályú hajók is minduntalan meg fognak támadni bennünket, másrészt pedig csak azután léphetünk be a Denebprime vagy a Hiathra csillagbázisra, miután ezt a vérdíjat lefizettük (dokkolás után választhatunk a fizetés vagy az elhúzás között). A reputációnkat a megsemmisített hajókkal növelhetjük ismeretlen ('unknown'), idegesítő ('pesky'), ádáz ('fierce') és halálos ('deadly') fokozatokban. Általában 10-15 hajónál ugrik magasabb fokozatba, de a nagy hajók (Titan, Corsair, Cruiser) valószínűleg többnek számítanak. Az első három sorban látjuk, hogy a Far Arm három számottevő hatalma (IMPERIUM: császárság; GUILD: a szabadkereskedők szövetsége; PIRATES: kalózok, vagyis a Skarlét Testvérség) hogyan vélekedik személyünkről. Ha valamelyik fél hajóit buzdón megszaroljuk, és a reputációt 'disliked'-re módosul náluk, akkor a hajóik állandóan meg fognak támadni bennünket. (A kalóznál egyébként tökmind egy: ha van nálunk rakomány, akkor úgy is támadhatnak, ha éppen semlegesek vagyunk a szemükben). A második lapon találjuk azoknak a tárgyaknak a listáját, amit a kaland részben összeszodogtunk.

DONE: Fogalmunk nincs, mi lehet! Biztos programhiba, de mindig visszament rá az előző menübe...

(QUERY:)
Az aktuális szektorról ad infót. A FEATURES mutatja, hogy mi (bázis, bolygó, aszteroidák, stb.) van a szektorban, a SHIPS pedig a szektorban levő hajó(k) típusát mutatja. Ha a szektorban volt üzenet, akkor azt az első részen olvashatjuk.

(SCAN:)
Ugyanaz, mint a CHART, csak a szektor nem lesz aktuális irány is.

Bázisok

A játékokban egy csomó bolygó van, de csak néhányon lehet bedokkolni. A dokkolási procedúra — hál'istennek! — lényegesen könnyebb, mint az ELITE-ben: ha egy bázist tartalmazó szektorban vagyunk, akkor állítjuk be a célkeresztben a bolygót, aztán manőverezzünk úgy, hogy a távolság nullára csökkenjen — és máris bedokkolunk. Dokkoláskor a sebesség nem lehet nagyobb 20-nál, máskülönben dokkolás helyett egy jó adag pénccelt fogunk veszteni. Bázisok:

Starbase (Hiathra, Denebprime): Kicsit nehéz lenne látni, hogy hogyan néz ki — mindegy, majd ráéreztek melyik az... A középső részen levő fehér résznek kell nekimenni. Egyébként be lehet dokkolni alulról vagy felülről is, de akkor 5-nél ne menjünk gyorsabban, és a célkeresztet mindig tartsuk úgy, hogy pontosan középen legyen mind a kettő. A két csillagbázis abban különbözik a többi bolygótól, hogy a sikeres dokkolás után először is megnézik, hogy van-e vérdíj a fejünkre kifizetve (ha van, akkor belépéshoz először fizetnünk kell), másodsorban megvizsgálják, hogy van-e a rakománytérben csomópászár. Csomópászárunk számít az 'anagathics' (kábitász), az 'explosives' (robbanóanyag) és a 'forged CRs' (hamis pénz). Ha van ilyen nálunk, akkor azt szépen elkobozzák. Élelme-sőbb úrcsavarók egy rakományt azért becsomópáshozhatnak mindkét csillagbázisra a következő trükkkel: a csomópászárt a középső rakományterekbe kell elrejtetni, az elsőben és az utolsóban pedig olyan

áru legyen, ami nem csempészucc. Sajnos a trükk csak egyetlen alkalommal játszható el (logikózelebb már biztos meg-találják a szajrót).

Mining Station (Ross, Lagrange, Bassrut, ConVecEas): Ezek gömb alakúak és általában a program nagyon messze rak ki tőlük. A dokkoláshoz csak neki kell repülni — elvétani nagyon nehéz, olyan marha nagyok... Az ilyen típusú állomásokon csak kereskedők vannak, felszerelés és szerviz nincs.

Outpost (Micon I, Micon II, Micon IV, Free Guild, Trocha): Jobbára úgy néznek ki, mint egy négyzet alakú gyűrű (a Micon II és IV olyan, mint a bányászállomások). A gyűrű belső részén van valahol egy ajtó — ez a dokk, ennek kell nekirepülni. Miután elhagyjuk az állomást, nem árt azonnal átkapcsolni a csillagtérképre, mert startnál általában mindig a szemben levő falnak szokta a hajónkat nekicsapni... Outpostakon nincs felszerelés, csak szerviz és kereskedő.

Koth Carrier: Ebből csak egy van, és az az Arcturusban állomásozik. A dokkoláshoz csak a felszínét kell eltalálni. Mivel ez katonai objektum, itt nincs kereskedő, csak fegyverárú és szerviz.

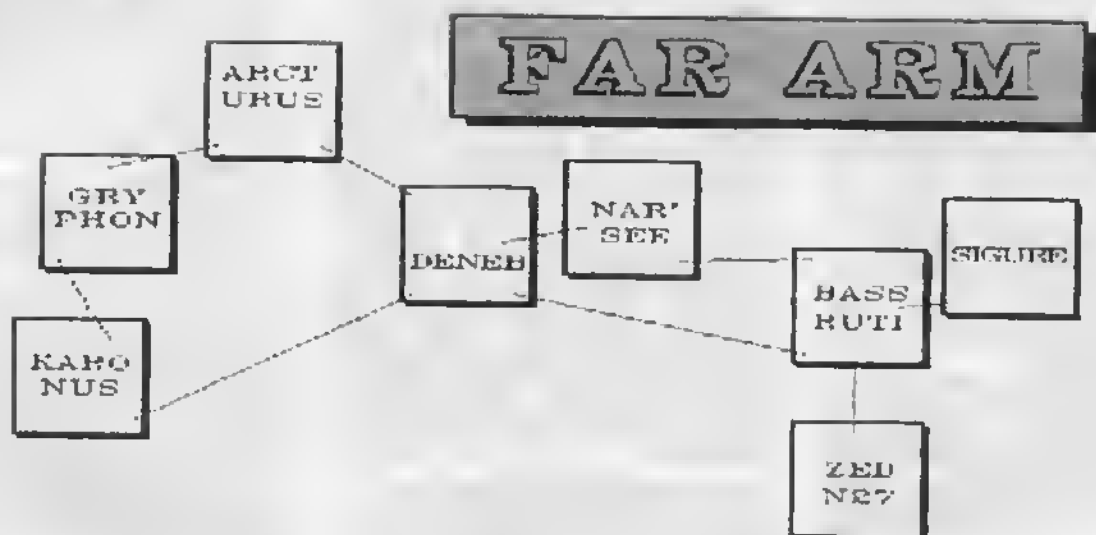
A felsorolt bázisokra lehetőleg ne lőjünk, itt ugyan nem zajzanak elő rendőrgépek, mint az ELITE-ben, viszont nem engednek egy hónapig lezállni. ("Majd gyere vissza akkor, ha kihúltak a csöveid!") Ugyanez történik akkor is, ha a bázison elkap bennünket egy gárdista, mert megpróbáltunk feltörni egy zárat.

A bázisokon játszódik a játék kaland része. Egy csomó flkóval találkozunk, akikkel egytől egyig lehet beszélgetni. Itt 'Enter'-re két új menüpontot kapunk, a STATUS és a DONE ugyanaz, mint a hajónál:

(TALK)
Beszéd. Szomszédos pozícióban levő személlyel lehet (ha több is van, akkor irányt kár). Ha a figura hajlandó szöve-olegyedni velünk, akkor a program adja a lehetséges kérdéseket, illetve egyes figuráknál Other... választás után be kell gépnünk, hogy mit akarunk mondani nekik. A játék kulcsszereplői (akik a kűdészeket adják, pl.: Avenstar hercegnő, Sir Gut, Sir Eld, stb.) csak egyszer mondják el a mondókájukat, más mellékszereplők (ekiktől szereznél lehet valamit, pl.: Veda, Chi-Sha, zsákbanecskás robot, stb.) pedig csak egy hónap múlva hajlandóak újrázni — addig valamilyen kifogással visszautasítják a beszélgetést.

(INSPECT:)
Megvizsgálni valamit. Csak tárgyat lehet, ilyenkor a program nem csak az adott irányban vizsgálódik, hanem a szomszédos pozíciókban általában. Vizsgálni a falon levő feliratokat és a berendezési tárgyakat érdemes. Felirattal megkapjuk a felirat szövegét, ha pedig tárgyat találtunk volna, akkor kapunk egy opciót a felvételre. Ha bezárt ajtónál vagy páncélszekrényről vizsgálódunk, akkor a program örömmel tájékoztat, hogy zárva vannak. Ha van nálunk kulcskártya, megpróbálhatjuk azzal kinyitni (USE CARD), egyébként meg lehet próbálni feltörni a zárat (PICK LOCK). Mivel az első próbálkozásunk egy páncélszekrényre nem volt túl sikeres, egy jó ideig nem felegettük a zárat a játékban, de később rájöttünk, hogy a program a sikeres betörést egy véletlenszám alapján írtja. Tehát ha egy zárat felegettünk, akkor a következő dolgok történhetnek: a nem történik semmi. "Újra húzhat!"

	KARONUS		DENEb		NAR' SEE	GRYPHON	BASSRUTI	SIGURE	ARCTURUS	ZED N27
	HIATHRA	MICON I.	DENEbPR.	ROSS	LAGRANGE	CONVEC	FREE GUILD	TROCHAL	MICON II.	MICON IV
1GB RAMs	54-58	63-66	45	72-78	100-114	111	99	114-117	141-153	189-201
*ANAGATHICS		235		200-215	150	140	65	105	185-190	155
+ANTIBIOTICS	72	88	60	100-104	156		132-140	152	188-200	260
+BRANDY	32	36	28	44	72-76	72	180-196	132-136	100-108	104-112
DILITHIUM	50	80-85	35	30	10	15	25	65	15	20
EXOTIC PETS	40	45	35	55	90-95	85		170	125-135	135-140
*EXPLOSIVES	234-240	141	225	120-130	87-90		39	63-66	120	
*FORGED CRS		180-195	284	160-172	116-124	112	52	84-88	160	
+HYBRID GRAIN	20	25	50	90-95	150	25	60	95-100		35
MANURE	8	10	20	36	62	10	24-28	40	12	14
METHANE	20	34	16	12	4	6	10	26	6	6
RADIOACTIVES	40	64-68	28	24	8	12	20	52	12	16
+SEAWeed	12	15	30	54-57	93-96		36	57-60	18	21
SHUNT VALVES	36	44	30	50-52	72-76	74	66-68	74-76	98-102	132-136
SOLVENT GREY	16	20	40	72-78	128	20	48	76-80	24	28
SOUVENIRS	16	18	16	22			92	68	50-54	54-56
SUPERCOMP.	85-90	105-110	75	105-130	190	185	165	195	235-250	
TITANIUM	30	48-51	21	18	6		15	39	9	12
VIDEO GAMES	20	27	21	33	54	54	138-147	99-102	75-81	
X-RATED HOLOS		92-94	142	84	60-62	56	26	44	80	64



• megszólal egy rlesztő. Gyakori eset... ilyenkor az állomáson levő gárdisták megpróbálnak elkapni bennünket. (Ha a szobában épp nem volt egy som, akkor a következő ajtó mögött biztos, hogy állni fog egy...) Ha alképnek bennünket, akkor megbírságnak (páncélszekrény: 100 credit, ajtó: 25 credit és halodáktele-nul kirúgnak bennünket az állomásról. Egy hónapig nincs leszállás. Egy kis szerencsével egyébként meg lehel lőgni a gárdisták alól: pontosan a mi pozíciónk felő próbálnak mozogni — ha beleakad-nak valamilyen tárgyba, akkor meg tudunk lépni.

• valaki észreveszi, hogy éppen feszgetjük a zérál. Változat az előbbi témára — az eredmény ugyanaz.

• "az optomegnotikus zér halk kattanással feltérül". Nahát ez egy igen ritka ese-mány, úgy 1:10 lehet az esélye. Ha a zér egy páncélszekrényé volt, akkor lenyúl-juk a pénzt belőle: vagy semmi nincs benne, vagy akkora szejtát akasztunk le, hogy a készpénzünket jelző szám utolsó helyiértékén jelentkezik a változás... Ha a zér egy ajtó volt, akkor az eredmény azért kacsgetetőbb: be lehel manni a mögöttes levő szobába. Az ilyen szobák-ban általában néhány pozíció rlesztőket rejt (armor plate), amelyekre ráltörve ugyanaz az effektus lép életbe, mint az előbbi két nyitogatási eredménynál. A riasztók helyét nem ért megjegyezni, mert a helyük nem változik és a legköze-lebbi belőrésnél elkerülhetjük őket.

A dolog természetéből adódik, hogy ha betörhetnénk lámodt, ekkor dokkolás előtt nem árt monlani egyet.

Az állomásokon az első utunk mindig a három kereskedőhöz vezetess (illetve ehhoz, amelyik az adott állomásokon van). Ők egy puli mögött szoktak éllodogélni, és az előtűk levő jel mutatja a foglalkozásu-kat. TALK után léphetünk be az üzletelési üzemmódba:

(CARGO MERCHANT:)

A Koth anyahajó kivételével mindenhol ven. Nále lehel rakományt venni vagy elad-ni. SELL CARGO-ta megnázi e rekomé-nyunkat, és elmondja, hogy miért mennyit hejlendő fizetni (a romlott cucc csak 1 credit), BUY CARGO-nál pedig a lehetsé-ges 20 árulajtból eladásra kínál 4-6 fáió árut, 1 adeg áru lipustól függetlenül mindig egy rakományteret foglal el. Az árak étlalá-ban állandóak, de néhány kurrensebb cikk-nél +/- 10-15%-ot is változhatnak. Vétel-hez csak nyomjuk meg az árúnál az 'Entar'-t, ha mér nincs több hely, akkor a kereskedő úgyis szól. A bányászállemőso-kon általában olcsón kaphatók a nyera-anyagok (methana, radioactives, dilithium, stb.), a csillagbázisokon pedig a kász tech-nikai termékek (supercomputer, 1 GB RAMs, stb.). Tovább nem is tagozzuk a kereskedelmet, mert lass velahol egy puska a 10 bolygó árfolyamairól (ehol két szám szarapel, ott a két határértéket adtuk meg).

(STAR REPAIR & SUPPLY)

Ez a fickó a szerviz, azonkívül ő kínálja eladásra a rakétákat is. Mining Station-típu-sú állomásokon nincsen.

SUPPLIES: Háromféle takétál vásárolha-lunk öfős vagy egyenkénti klszarolásban. A legjobb természetesen a legdrágább (30) Nova Missile. Ebből egyszerre 9 db lehet a hajón (a többiből több is, nem számoigat-tuk őket). 500 m-en belülről kilőve, találat esetén ökr 100 ARM-ot is leszedhet egy ellenfélről.

FIX SYSTEM: Itt lehel javíttatni a meghi-básodott berendezéseket 10 illetve 20 cre-

dhért. He ven 'repair droid'-unk, akkor az náha megától is megcsinálja őket.

FIX ARMOR: Itt az elvesztegetett páncél-zatunkat állíttathatjuk helyre. Céláször min-dig 100%-os helyreállítást kőrní. Egy teljes-sen lerombolt 500-as páncél helyteállítása 99 credit lesz.

(STARSHIP OUTFITTER:)

Nále lehel beszerazni a Jolly Roger fej-lesztéséhez szükséges dolgokat. Csek csil-legbázisokon és a Koth anyahajón ven. Mindenekelőtt egy Pilot's Licence-ra van szükségünk, amit a Hiathra bázisan kapunk meg Orelllantól — enélkül nam vehetünk aemmilyen felszerelést a hajóhoz.

WEAPONS: Itt vannak a lézerágyúk. A kezdeti felszerelésünkhöz egy Gornet Laser tartozik, ami az előtűnk álló összecsapá-sokban kábé ennyire lesz halásos, mint mondjuk egy csúzl az alomhábetűben. A kezdő 1.500 creditünkből lehet rögtön befektethetünk egy valamivel jobb Beryibe, de szemünk előtt egy mialóbbi Particle Beam lebegjen! 3.650-ért mér a miénk lehet... Egy találatiattal kb. 20 ARM-ot lehet kőlni vale egy ellenséges hajóról. Itt sojnos a vételárba nem számít bele az előző fog-yor ára, amit úgyis leszednek a hajóról (az a kereskedő használ). Ágyúból csak egy kell.

SHIELDS: Energiapajzsak. Három méret-ben van előra és hátra is. Természetesen itt is a 2.500 creditbe kerülők a legjobbak. Először a hátsóból vegyük meg a hárma-sat, mert a leggyerebban oda fogjuk a találatokat kapni — a hajtóműbe. A pajzsok tulajdonképpen a találatok hatásfokát csök-kentlik: erős pajzs kisebb ARM-veszteséget jelení, továbbá amíg ép, megóvhat egy berendezést a sérültéstől. Egy 500 méteron lúl levő Tlant például hlába lövöldözünk a legjobb ágyúval: a hármas pajzsai miatt, csak 1-2 ARM-ot fog vasztani...

ECM UNITS: Ezek a rakétazavaró beren-dezések. Ha vettünk lyot, akkor harcban automatikusan üzembe lép, amikor rakétát lőnek ki ránk. A ő mutatja, hogy mennyire halásos a zavarása. A 4.500-ba kerülő 75%-ost céláször mialóbb megvenni, mert e harcok általában úgy szoktak kezdődni, hogy az ellenfél e hajtóművünkbe durrant egy rakétát.

SPECIAL: Különléle stuffok. A CARGO POD rakedótér bővítő. Ebből a játék elején azonnal vegyünk 6-ot (több nem jár fel...), hogy egyszerre több rakományt szállíthas-sunk. Az ARMOR PLATE plusz páncélozás, darabonként 50 pentil növeli az ARM-unk elméleti maximális értékét. Mazlum 4-ot lehet venni belőle (persze ezt is mialóbb). Miután vettünk egyet, azonnal menjünk a szulves fiekőhoz, mert fel kell tőtenie őket. A TURBO THRUSTER az egyelően, amit nem muszáj megvenni: az nagyobb gyorsulást biztosít a hajónak (100). Hasz-nos lehet olyanok, ha éllomlott a hajtómű és kicsit furcsán mozog a hajónk. Ha vala-kinek van felesleges 1.500 creditja, az megveheti magának — ártani nem fog.

A felszerelésék beszerzésének fontossági sorrendje: cergo pod/armor plate 500-ig/particle beam/after shield III/ECM 75%/tront shlad III. Mivel semmilyen új fel-szerelés árába nem számít bele e régi, nem céláször fokozatosan fejleszteni, inkább addig kereskedjünk, amíg a legjobbat meg tudjuk venni.

Pályaválasztási tanácsadó

Miután megismerkedt a játék kezelésé-vel, az egyszeri úrcsavgórt pályaválasztási problémák kezdik gyötörni: tűzőkő legyen? vagy katona? vadakat terelő juhász? Az

úrcsavgó inkább úgy dönt, hogy ezeket a verlánsokel meghegyja az álmos kis Balásznak, és ő inkább kereskedő, fejve-dász vagy kalóz lesz. Ehhez parsoz nem árt megismertednie a hajók típusaival, amelyek egyben meghatározzák e hajó ren-dakelését is.

Wasp: Kis Manchi hajó, nemritkán pėrosá-vel. Ezek azonnal támadnak, mihelyt olyan szektoron halodunk keresztül, ami-ben ilyen van. (Ha nem támad, annak csak egy oka lehet: éppan egy másik hajót támad...) Sosem próbálnak elmane-külni, tehát a harc addig megy, amíg az egyikünk távozik az Örök (Zsákmaný) Vadászmezőkre. Bér gyorsabbak, mint mi, ők a legkönnyebb ellanfelek: so pajzs, se ECM és mindössze 180-as ARM. Minden db kilövésőént 64 credit vérdíj jár.

Vulture: Nagy Manchi hajó. Ez is azonnal támad, ha észrevesz bennünket. Előg lassú, de nagyon kemény dő: 480-500 körül ARM, erős első és hátsó pajzsok (II-esek lehetnek), viszont nincs ECM — tehát rakétát neki! Vérdíj: 160 credit.

Dart: Kis kalózhajó. Nagyon gyors, de nincs hátsó pajzs és gyenge az ECM-je. ARM 245. Ha 100 alá csökkeni a pejsza, ekkor étlalában megpróbál meglépni. Ha a motorja már találatot kapott, akkor elkaphatjuk. Az utolsóból 168 credit vérdí-jat zsebelünk be.

Corsair: Nagy kalózhajó. Kemény fickó, ne piszkáljuk őket addig, amíg nem lútőz-luk fel teljesen a hajónkat. 405-410 az ARM, és minden cuccból van neki (való-szerűleg a közepesek). Hoppi! Épp itt jött egy! Nem bírta a Nova Missile-okal — 276 credit vérdíj.

Scow: Kis kereskedőhajó. Az ARM 180-210 között, és nincs sem ECM, sem első pajzs. Átlalában 1 rakomány van nála, de nagyon gyors. Inkább ne piszkáljuk őket, mert vagy meglép, vagy még a nyakunk-ta hoz egy Cruiser is.

Tanker: Nagy kereskedőhajó. Pajzsak és ECM közepes, az ARM 360. Átlalában 2 rakományt visznek magukkal. Jó lassúak — amelőrl kölőznak ideális célpalok.

Hunter: Fejvadász. ARM 350, első pejsz közepes, hátsó pejsz és ECM nincs. Tel-jesen felesleges belájuk kőlni, mert zsák-mányt nem szorozhatunk, fejpenzt nem fizetnek ártuk, táadásul ha többel is kilő-vünk, ekkor a státuszunk a Császérség-nál és a kereskedőknél is romlik.

Cruiser: Császérl elrkáló, jópata gyerek: ARM 435, a pajzsok mazlum, de gyon-go az ECM és lassú. Ha kereskedőhajót támadunk, akkor a legtoábbször megjale-nik egy ilyen berétságtalan fickó. A kilő-vésőént 140 credit körül vérdíj jár — csak itt most nem a zsebünkbe, hanem e fejünkre...

Titan: ARM 1.000, minden felszerelésből a mazlum, beleértve az ágyút és a Nova Missile-okat is. Ennyi telán bőven elég ehhoz, hogy mindenki jól messzire elke-rülje őket, mert bár betaszto lassú, de egy lyennel összecsapva átlalában csak az a kőrdés, hogy rakétával vagy ágyúval fog felszeletelni bennünket.

Ennyit a hajókról. A túlzott önbizalom gyors elhelőlozáshoz vezet: az első időkben ishe-lőg ne forszirozzuk az ésszelőzést a lőbbi hajóval, mert előg egyesélyes márkőzés lesz. Nyugodtan kereskedjünk eddig, amíg fel nam tudjuk pakolni a legjobb euoókat a hajónkra. A nyugodt kereskedelem záloga, ha gyorsan megcsináljuk az első küldötés-t; elvisszük a Micon I-ről Sir Eld szobrocská-ját Orelllannak a Hiethára, mert Sir Eld ezt

egy "beathit box" nevű cuccal honorálja. Ez elrejtli a rakományt a kalózosok árgus szeme elől. Ha nem piszkálunk más hajókat, akkor így csak a Menchik loznak néha belénk kötni (de ők úgyis mindig belénk kötnek) — ellenük meg hordjuk magunkkal néhány Nova Missile névre hallgató meglepetést. Ha megvan az 500-as pénccélunk, akkor tegyük át a székhelyünket a Denob rendszerbe: ott jobbak a kereskedelmi lehetőségek.

Miután megyen a legjobb lézerünk, logalább közepes pojszaink, és esetleg az ECM-ünk, akkor már nyugodtan kalózkodhatunk is egy kicsit. Részünkről a Tankerokat losztogatjuk, mert azok jó lassúak és könnyű volt őket befogni. Ha a szektorban ilyen telőtünk, akkor szépen beléptünk, és míg a Tanker kedvesen üdvözölt bennünket az étarban, addig mi a hátába kerültünk és olyan 200 méterről elengedtünk egy Nova Missile-t. Amíg a rakéta repül, gyorsan váltunk át a lézerre és nyissunk tüzet vele. Így mire a Tanker feleszmél, addig a rekétalálással együtt már a pénccéljának a fele múlt időbe került. Néhány ágyútalálát után (100 alatti pajznál) már át szoktak rádiózni, hogy elengedjük-e őket, ha átadják a rakományukat. Mondjuk, hogy igen (AGREE), és a rakományuk már át is került hozzánk. (Nyilván kalózkodni mindenki üres rektórral megy.) A küzdelmet lehetőleg minél előbb fejezzük be, mert hosszas üldözéseknél általában előkeveredik egy Cruiser is. A kirebott Tankerok szépen továbbállnak, de nem elképzelhetetlen, hogy egy másik szektorban mag loznak témadni bennünket. A kereskedőhajók fosztogatását csak addig folytatjuk, amíg a reputáciánk a Guild-nél dislikdre nem vált — és akkor töltjük vissza gyorsan azt az állást, amikor még neutral volt (egyébként az összes Cruiser belénk fog kötni a későbbiekben).

A fejvadászat szintén jól hoz a konyhára, bár a Dartok hajlamosok meglátni előlünk. A támedési módszer hasonló a Tankerokéhoz. Ha elhúzzuk a küzdelmet, akkor esetleg pechünk lesz: megjelenik egy Hunter vagy egy Cruiser és a mér félig feltrencsrozott leendő áldozatunkon befejezi a rombolást, és elhappolja előlünk a vérdíjat. Amikor ezt először eljétszotta velünk egy Cruiser, akkor nagyon kéromkodtunk, de aztán még halászak is lehetünk neki, mert jó tippet adott nekünk a "Hogyan helésszunk a zavarosban?" módszer kidolgozására. Ez úgy történik, hogy a szegény üresvargó ide-oda mászkál az üres szektorokban (nyilván nincs kedve esztorsoldevi-harban harcolni), és ahol a számítógép hejót jelez, oda bekukkant. Az üresvargó csak akkor vált át a pilótaülébe, ha kétfő hajó van a szektorban. Ezek ugyanis majdnem biztosan harcolnak egymással (egy kalózhajót témad veleki, vagy egy kalózhajó támed egy kereskedőt). Ha a kalózt támadják, akkor szépen figyeljük a célpont intójában az ARM-je legyését, majd olyan 80 környékén belengedünk egy Nova Missile-t és zsebre tesszük a vérdíjat. Az még jobb, ha a kalóz támed egy kereskedőt: itt is a kalózt figyeljük, és amikor már szépen elfogyott a pénccélja, akkor ledurranjuk egy rakétával. (Ne túl korán, mert akkor ellonunk fordult!) Amíg a kereskedőhejő halalmát rebeg a segítségünkért, szbe is beledurranunk egy rakétát és elfogadjuk a rakományának átadására vonatkozó indítványát... (En ezek után már nem csodálom, ha az üzenetor "azaméltádnak" kezd benneteket... — CoVboy) Még jobb, ha Menchikalóz vagy Menchikereskedő



△ Érdekes. Már megint valahogy a kintinben lyukadtunk ki...

párost találunk. Barátotm, az egy rendkívül jóvedelmező váltalkozást!

Ennyit a jálók kezeléséről és a taktikáról. Akinek kedve szottant a dologhoz, az a puska (törkép+árjegyzék) segítségével magától is nekivághat a kaland résznek — egy jó darabig el fog szórakozni vele, de jobban tudja élvezni, mint az ELITE-től. Akik jobban szeretik a kéz dolgokat, azoknak jön egy 99.5%-os megoldás. A hiányzó .5% a kiújult Origin-komplexusunknak köszönhető: sose tudunk teljesen végigjárni egyetlen (ld. WINDWALKER) Mindegy, a lefedezésünket néhány rövid, tömör tömendetben megoszjuk veletek:

Hiathra Starbase

Kezdés után az legyen a dolgunk, hogy elrepülünk a derék császárukról elnevezett csillagbázisra, mert néhány alapvető felszerelést be kell szereznünk (he közben kapunk egy támedést, akkor az elég ciki...). Dokkolás után rögtön menjünk is be a szomban levő ajtón, majd a különböző kereskedőkre ügyet sem vetve sétáljunk be a folyosó végén levő szobába, amely a bejárata mellett levő tellret (INSPECT) tenüségá szerint a Császárság képviselőjének rezidenciája. Itt egy Orellian nevű úr fogad bennünket szélesen mosolygva, ami az állami hivatalnokok sajátossága széles és galaxisban. Info of Imperiumra egy csomó információt kaphatunk a Császárságról, amit már 120 éva ural a dicsőséges Hlothra. A Fer Arm néven közismert csillagrendszerben a Donebról származó Avastar hercegnő gyakorolja a hatalmat. Itt minden polgér rendkívül boldog, hiszen mindössze annyi dolga van, hogy betartsa a törvényeket, szolgálja őt, és he szükséges, harcoljon és meghaljon érte. Ennyi elég is lesz a helyrajzi ismeretsékből, érdeklődjünk inkább Pilot's Licence után, emire minden csillagpilótának szüksége van (logalábbis azoknak, akik távolabbi jövőjük biztosítása érdekében lézerágyút is kívánnak a hajójukra szerelni). Az ügyintézőssel járó költségek mindössze 10 creditre rúgnak, aztán egy KRESZ-teszt következik néhány egyszerű térdéssel, ami hozzátartozik minden pilóta alapvető műveltségéhez (vagy végigpróbálhatja őket, mint például mi).

- Hány fényév von egy persecben? (3.26)
 - Milyen a szinképtípusa a legforróbb bolygónak? (TYPE O)
 - Mi az erő matematikai képlete? (F=me)
 - Mire esküszik tel a pilóta? (IMPERIUM)
- Laave-re Orellian búcsút int, de máskor is szeretettel lát bennünket: ha bármikor bármilyen kérdésünk merülne fel, akkor csak jöjünk hozzá! (Semmi se tudott válaszolni...)

Miután mindenkét egyéni izlésu szerint bevásárolt a kereskedőknél, vonuljunk át a jobbra levő "Tizenkét Hejtómű" kintinbe, ahol — egy tellret tanúsága szorint — a legjobb sórt mérik a Fer Arm eme szegletében.

Itt egy kicsit megállunk a történetben, mert a kintinokban von néhány olyan berendezés és személy, emi állandó, továbbá olyan illekkök is akadnak, akiket nem lehet pontosan helyhez kötni (bármilyen bolygón lehetnek), de mindig valahol a bérpult környékén bukkannak fel.

Állandó berendezési tárgy a bérpult mögött áldogáló kocsmáros, akinek egyetlen pillantás is elegendő ennek a megállapítására, hogy mi most berzasztó szomjasak vagyunk. TALK után különböző meges alkoholtartalmú frissítőket tehet rendelni tőle x creditért. Iszogatni ugyan általában kellemes időtöltés, de itt teljesen felesleges pénzkidobás, illetve: ha a legdrágább piából iszunk, akkor a sekadik kör után a kocsmáros elkezd különféle dolgokról lecsalni. Az intol ugyan elég érdekesek, de mivel ebben a leírásban elmondjuk őket, teljesen felesleges a pénzt plábe ölni. Annál is inkább, mert főhősünk nemsokára berúg, és sűrű esuklésok közepette, nem egészen az Irányításunk szerint fog ide-oda téblábolni.

Szintén állandó berendezési tárgy az igen divatos HIVE játékautomata, amely az Introja szerint "brought to you by Origin". INSPECT után bedobhatunk 1 creditet és mókás arcade részvevői lehetünk: hangyákra kell lövöldözni benne. Komplett leírása: he jön a hangya, fordulj felé és lödd le, különben felfel és véga a játéknak. Ha egy hangyatyukba (Mound) közvetlen

szőlőből beelőzöl, akkor az megszűnik. Miután elfegyvert a Mound melletti szám, megjelenik a RECALL tellrat és vissza kell szállni a hajóba. A sprite-ok kicsik és rondák — ez igaz arcade hangulatot kölcsönöz a játéknak. Tök jó. Lehet, hogy egyszer majd erről még ennél is részletesebb leíréssel szolgálunk...

Az előbbi figurák bármelyik bolygó kantinjában előbukkanhatnak (ha már beszéltünk velük egyszer, akkor is):

Robot: egyszerű lehetőséget kínál: van nála egy olajos zsák, amiből mindössze 100 credit lefizetésre ellenében bármelyik halandó húzhat egy tárgyat. Különléte érdekes tárgyakat lehet nyerni: zsebbeli atomóráművet (kár, hogy a Császárságban már vagy 100 éve nem használnak atomenergiát), Rubik-kockát (azoknak, akik a játéktól még nem elég idegesek), és hamis szélirólevelet, amivel bármilyen csempészéret át lehet vinni a csillagbázisok vámján (nam lehet...)

Veda (szórny): Ez egy nagyon derék élőlény, narancssárgán izzó bőrral és néhány csáppal. Barátságosan ránkpillent az összes szemével, aztán meghív, hogy tartunk velük egy sörre. Ha a többszám rendhagyó használata után érdeklődnék (Us?), akkor kifejti, hogy ő(k) tulajdonképpen tízenként fajtá tékóletes szlmbőlzsa, és azzal töltik az idejüket, hogy különféle biomechanikus dolgokat gyártanak a kezük ügyébe eső élőlényekből, aztán rászózzák őket az érdeklődőkre. Az első alkáposztó ajánlata (What have you got?) a mindössze 100 creditba kerülő Blog Globe (vagy Glob Blobe?), ami árdakaa ténnyalanságokat produkál, mihaht hallótávolságon belül zona szóiel meg, csak vigyázni kell vele: ha egy hónapig nem hal zenét, elpusztul szegényke... Fényorgonát még na vegyünk tőle (Ne, thanks), amittől ugyen megsértődik, és nam hajlandó többet beszélni velünk, de a következő felbukkanásakor ajánlott marhaságra már benevezhetünk. Ez az 'Amoebic Contact Lenses' névro hallgat, és 250-be kerül. Veda azt mondja róla, hogy a benne rohangáló amóbák védik a szemet az erős fénytől, tehát egyszerűen alkalmas arra az esetre, ha mondjuk egy kellemes estén szupornovákat kívánunk nézegetni. Ha meggyesszük tőle, azennal be is épít a szemünkbe, amóbástul-mindenestül.

Tomar San (ember): Ez az Intenzíven ószülő fickó rögtön azzal kezd a beszélgetést, hogy nekünk szegezi a kérdést: a biztositóitl vagyunk-e? Who wants in know-ra hajlandó olárolni a novét, valamint azt, hogy egzotikus dolgokkal kereskedik — de most már nagyon jó lenna, ha alárolnánk, hogy a biztositóitl jöttünk-e (Sorry, why), mert ha hamarosan nom titotik ki a kárát, akkor esődöbe megy: e Bassrutl rendszerben bekövetkezott szoronsétiionség miatt nagyon sokat vesztott. (What loss?) Egy egész NSB-rakományt, ami most már soha nom fog felszállni abból a dokkból — meglnt csak a szoronsétiionség miatt. (What was NSB's?) Az NSB egyébként egy orós nyugtatószar, amivel a megörlött egyéneket kezelik: egy 'idegstabilizáló Lóket' a bőr alá, és a beteg átmenetileg visszanyeri a tudatát. Szóval a szállítmány nagyon értékes, de nom tudja megszerezni (Go and get them!), mert a bázist a katasztróla következtében előrasztották a szórnyok, és kész óngyilkosság lonno egyáltalán csak bedokkolni is oda. Ráadásul tegalma nincs, hogy a Bassrutlban merre van a szállítmány, és nom is egyhamar várható, hogy a Császárság megtszítssa azt a bolygót, mert most ol vannak tegalma a genotiká hivatál-

tal való porakédeséssel. Volt azonban egy fickó, aki túlélt a katasztrófát, aki talán tudja, hogy hol van az NSB-szállítmány. Ez valami bonyásztó volt, da mihaht valaki megemlítette neki a rendszer nevét, teljesen bezsongott. (Mivel a Bassrutlban mindössze két állomás van, ebből nom nehéz kitalálni, hogy a Bassrutl Mining Stationre leszállva tudjuk "megöngyilkolni" magunkat.)

Ichiki (csuklyás): Valami Baakiki nevű helyről jött kereskedő, és feltétlenül üzletel akar velünk kötni. Meglótása szerint, amit ő ad, az maga a tudás: pontos, értékes, tókóletes. Yes let's trade-re valamit mondani kallane neki, da arról majd később tesz szó.

Flitch kapitány (humán): Első ránézésre úgy test, mint e kalózek e gyermekeknek szóló VidoDiskeken, de később azért kiderül, hogy a marcona külső árzó szívet takar. Az ő szíve árzi, hogy nekünk infokra van azükségünk, és nam tartja alkáposzthatólennek, ha 25 credit/info egységeren ezeket átadja nekünk. Eszünk ágában sem volt ennyit fizetni neki (ECM-re gyűjtöttünk), de egyszer jókedvünkben befizettünk nála egy körre, és egész jó kis infokat mondott. Az info on Shipre éve lnt bennünket az állig feltegyvarzott Titan osztályú hajóktól, viszont szíves flgyalmunkba ajánlja a Scow-eket és a Tankerakat: elől kell lóni őket, mert ott nincs pajszuk. Ez különösen vonatkozik a Manchi hajókra is, mert ő olyat még nom hallott, hogy egy bogárvezetett hajó elmenekült volna a harcból. Info on Piratesre Bál úrról (Sir Gu?) kezd tecsogni, aki a kalózek Vörös Testvérségének a tónóke. A Free Guild Outposton rendezte be a főhadiszállását, és előszobájából egy Omer nevű barátságatlan fickó szokta kidebolni az érdeklődő egyedekeit. Ha A Jobot kárunk tőle, akkor megbíz bennünket egy szállítással: szintén a Free Guild Outposton van egy Chi-Sha nevű barátnője, akinek egy chipre van züksége, és biztos fizetne annak, aki elviszi neki. (A tárgyalink között megjelenik a 'microchip').

Ennyit a mozgó figurákról.

Szóval e Hiathra kantinjában beszélhetünk egy ügyetlen robottal, aki azzal kezd a dolgot, hogy letapos bannünket, aztán szonzorolt ügytérződon forgatva, megjegyzi, hogy romálli, nom sárúntünk meg. Inkább i'm OK, mert ha azt mondjuk, hogy megsobosúntunk, akkor előránt egy kulcskészletet és feltétlenül meg akar bennünket javítani. A robot a 'Princess Rowena' csatájánál szolgált, az 5. flottá búszkeségében. Amikor többet kérdozunk róla, árkapcsol propagandaaadásra, és felsorolja a fogvarzatát, amelyek egyértelmű tippek a hajónk leendő tolszorelását illetően. Fight any Menchis? kérdésre azt mendja, hogy még nom voltak bevetésen a bogarak ellen, mert a flottaparencsnokuk a Manchi-fenyegotás növokeadásának esetére tartogtja őket. (?)

A roboton kívül még találkozzunk egy figurával, aki úgy test, mintha gárdista lenna, de lohot beszélni volo, mert ő mozog (On Leave?). Toomnak hívják és eltávozásan van: a szabadságát azzal töti, hogy ide-oda utazgat, mert nagyon kedvos emberekkel találkozhát. Ha egy pótát is kérünk, akkor Avonstar hercegnőt állíti, és igazán sajnálkozik, hogy meggyűt a boja a Foketa Kéz Szektával. A rangja (What's your rank?) őrmaster, mert az új parancsnoka, nom nagyon figyel ró. A régi parancsnoka, Targon, nagyszerű fickó volt, de őt sajnos

faftale buktták és azóta teljesen eltűnt. Azt beszálk, hogy a hercegnőnek volt valamilyen titkos megbízatása a számára... Ennyil alóg is volt a beszámolóiból.

A kanti felett nyíló szobában egy Cebok nevű hölgyet találunk, aki él-hal a Híva játéktól, és biztos benne, hogy a Manchi nem olyanok, mint a játékokban szereplő rovarok, mert akkor hogyan is lehetne nam szeretni őket? A játékról (Hive?) és a növérről (Sister?) kérdeze még azt is eltecsőgi, hogy a növére a legproflbb HIVE-játékos, de ő sajnos Lagrange-on él a papével. He találkezzunk vele, feltétlenül üdvözöljük. A helyegsét egyébként nom muszáj véglg hallgatni, inkább alapos játékos módjára végigkutatjuk a helyiséget: különösen azt az úrruhát, ami a többtől külön lég a falon és egy 'keycard' van a zsebében. Természetesen ez átvándorol a mi zsebünkbe.

Micon I Outpost

Az úzenol szerint ez volt az elsőnek lótosított úréliomás a Far Armban. A dokktól délra, e folyosó végén nyíló eftő mögött van a keraskadó és a szarelő. Innen balra egy bozót ajtó van, de ha elővassuk az ajtó melletti tellratot, akkor megtudjuk, hogy kártyával nyílik. (Ha fehattuk a Hiathra a 'keycard'-ot, akkor ki is nyithatjuk vele — taljosen telazlegosan, mert nincs mögötte semmi.)

A beira levő kantióban a szokása dolgon kívül összehittunk egy szomorú zenészzel, aki a HIVE-automatakból éredő zaj miatt berzenkedik (Yes, it is), aztán hosszas unszolásra előadja, hogy ő udvari zánész volt, és már-már egy élő legenda, hiszen a Far Arm leghirasabb emberei hallgatták a muzsikáját. Legenda úr kicsit részeges is: Buy him ale után (10 credit/db) véglgkérdezhettük a hiras emberakat (Hiathra, Koth, Avenstar, stb.) és mindenki-ről elkotyog valami használhatatlan apróságot. A lényeg az, hogy Koth admirális nom aszerette a zenéjét, mert szerinte "a tűz repogása a legjobb zene".

Az állomás jobb felső részén, egy fényszor berendezett szobában leog a karos-szókon Sir Eld. Nemes egyszerűséggel csak a keraskadók fejedelmének nevezi magát, és érdeklődik, hogy azért jöttünk-e hozzá, hogy tanuljunk tőle. Legyen meg az öröme: Yes. Tanulni azt lehet, ő majd olmend mindent — de alóbb egy kis szívoosséget kérno tőlünk (What's the favor?): valami kis gondja támadt a minap, és egy elég megas hívetek betőth személynek szerezné egy apróska ajándékkal kifejezni a hétéjét az úgy elrandozódoso kapcsán tanústott előzékonyasége miatt. A lényeg az, hogy egy finoman faragott kis szobrocskát ('statuette') akar olküldenivalünk Oroillannak, a császárl rezidansnek. Alkalomadtán majd monjünk be a szoborral Oroillanhoz, aki óloson azt kérdezi, hogy ez valami vasztegetés akar-e lenni? Természetesen azt válaszoljuk, hogy nom (Not at all.), különben egy kis zűrbe kevorodunk. Miután szobrot étadtuk, menjünk vissza Sir Eldhez, akr hálásan köszöni a szívoosságunkot, és különböző karoskodelmi tippeket ad (mit és hova órdomos szállítani). A szellemi állérmányhoz hozzátartozik egy jóval értékesebb fizikal is: a 'fresh box'. Ez a hajó tolszaralásába kerül, és miután megkapruk, soha nom fogják a kalózorok megtámadni a hajónkat. Így tehát célszorú ezt a küldetést már rögtön a játék előján megcsinálni.

A keraskadóktól beira egy zért ejtó van. Ha nálunk van a 'keycard', akkor kinyithatjuk volo, da sommi különleges nincs mögötte.

ConV-East Station

Gryphonban kering, om! egy elég szegény rendszer lehet: mindössze egy árva Mining Stationre töltött nekik.

Sok érdekes itt nem történt, mindössze egy részeg bányással találkoztunk. Tormósszerűen az is azért izlik, hogy folytsen: veleml nagy bizniszre lett volna kilátása, mert radioaktív cuccokat akartak szállítani a Zedbe, de egy idősebb kereskedő lasú hajón küldte az árut, és az egész megromlott, mire odaért. (Cálsza arra, hogy romló árak is vannak) A kereskedő pedig a bányással fiztette meg a kárát, mondván, hogy rossz árut adott neki. Senki sem hallgat egy bányászról... Itt *Typical* választadjunk, mert *Neither do I* a bányász sántított nekünk ront. Az óklóhaicot ugyan megnyerjük, de rögtön előkerül egy gárdista is, és némi bíróság után kilrög bennünket a botyóról. A bányászt egyébként tovább kárdozva ismét hellunk a Bassruti Mining Stationon történt szerencsétlenségéről, valamint arról a bányászárról, aki az egyetlen túlélője volt az eseményeknek és mihozt megemlíttette neki valaki a hely nevét, rögtön begyőzött tőle.

Denebprime Starbase

Ha valaki már boljott a wormhole-okban történő közlekedésre, akkor annak cálszerű áttérni a működési területét Karonusból Denobbe, mert a Denebprime-Ross Mining Station és a Denebprime-Arcturus/Micon II közötti áruszállítás gyors és busás haszonnal kecsogteti.

Denebprime osillogbázison lakik Avenstar hercegnő. A szobája rögtön a zslip után jobbra nyílik, ahol Venger, az Igen barátságosan testőrösaurus Skorlát Testvárlóság: vagy Fekete Kéz-ügynöknek néz bennünket, aki szarottat hercegnőjét jött lomászárni. Mielőtt megtönné a gyanújából következő lépéseket, egy lágy női hang szól ki a szomszéd szobából, hogy feldarabolás helyett inkább engedjen be bennünket. Odabent a hercegnő rohángál ide-oda, és bemutatkozás után azt az érdekes megállapítást teszi, hogy bár mi sohasem találkoztunk egymással, a sorsunk mégis összefonódik az övével. Egyéb összefonódásokra toll ajánlkozásainkat megelőző hírtelen stóránt egy Jakar névre hallgató kristálygömböt, ami tulajdonképpen egy egyszerű hazugságizsgáló készülék: csak meg kell fogni, és ha az ember hazudik, akkor leeg a kozo — ha nem hazudik, akkor nem ég le a kozo. Harmadik alternatíva nincs. A hercegnő olószór a hajónk nevét tudakolja (JOLLY ROGER), aztán az után árdeklódik, hogy hogyan kerültünk ide (nyilván nem *Make up a story*, hanem a *Tell the truth* a helyes válasz). Aztán közli, hogy ez a gömb egy nagy átvörös, de amúgy is tudta a választunkat. Nagylelkűen nekünk adja azt, ami már úgyis a miénk (mármint a hajónkat), majd arra kér, hogy miután megfellelőképpen felkészültünk az olóttunk álló nagy feledatra, térjünk vissza hozzá. A 'felkészülés' azt jelenti, hogy néhány hajó kilövésével a reputációnkat ádázra kell növelni (Flerco). Ha így törünk vissza a hercegnőhöz, akkor összes előadést kapunk a Nagy Össeoskúvásról, meg Targon kapitányról, akinek annyira nyoma veszett, hogy küldetésének návadója (FERRET = vadászgőrény) sem tudja megtalálni. Ha azok után ugrunk be hozzá, akkor a hercegnőt már nem találjuk Itt: Vonger arról tájékoztat, hogy a Fekete Kéz börtönlakosa alkortolon moránytolt követelt el a hercegnőn (isten nyugosztalja szegénykét!), és Avenstar különféle indokokkal olhagyta

a rendszert. Ezt az alkalmat részünkről arra használtuk fel, hogy belőnjünk a hercegnő szobájának hátsó részéről nyíló helyiségbe, és megtaláljuk o... nagy semmit.

A kántinban újabb érdekes figurák várják az Úrcsavargót: mindenekelőtt Dr. Felsano, aki a játék szereplőinek 95%-hoz hasonlóan: nő. Idegen fajok antropológiáját tanulmányozza az egyetemen, és megkár bennünk, hogy segítünk neki a munkájában (*What kind of help?*): árdeklódásának közáppentjében most a Nar'Seo-ban őshonos Sish-azn ógyikfajta áll, aminek jó nagy állkapocsal vannak és rendkívül barátságosan álló lány (*OK, I'll help!*). Mindössze annyi lenne a dolgunk, hogy le inni invitál bennünket, akkor fogadjuk el a meghívást, aztán kössünk belé azzal a durva kifejezéssel, hogy 'RAKBIT'. Nagyon figyelünk a reakciójára, mert minden opróságról tudni akar. Köszöni szépen. (De jópota lány... — CoVboy)

Rosa Mining Station

Denob központi csillagjel körül kering orbkális pályán, és — az üzenet szerint — meszai galaxisokban híros az ásványairól. Ez úgy hangzik érhetőbb, hogy ide színte mindent árdekos Denebprime-ről áthozni, leszámítva természetesen az ásványokat.

A kántin melletti szobában Dr. Elanlus Feroh rendelkezik található. A dektornó teljesen vak, ami nem akadályozza meg abban, hogy plasztikol seboszettel foglalkozzon. Rövid csavargás után lehet kérdeznit a páclonszról, de az ismert figurák közül mindössze Koth admirális fordult meg a közel alatt, akinok egy forradást kellett olóvaltani az arcáról. (A szomszéd szobában van egy páncélszekrány is. Ez volt az egyetlen, amit nem törtünk fel...)

A kántinban találjuk LUX-23A-t, a szoralmi bánattal megáldott robotot. Megkérdezi, hogy a gazdája küldött-e minket? A gazdi Igen kemény figura: a LUX-23-sorozat programja szerint gazdájának minden kívánságát köteles teljesíteni, de ennek a gazdának sommi sem volt ológ jó! Ezért Igen melleit még egy humanoid nőstény kívülben készült MAID robotot is. Ahogy úgy kettesekön takarították a port a bútorokról, a két robot gyorsan összemolegódott, sőt, arra is rájöttek, hogy ők úgy illesz egymáshoz, mint dugó az aljzathoz. Egy szép napon azonban a gazdájuk úgy döntött, hogy MAID-et átprogramozza személtkompektornak, és szegény robotleányzó bánatában vliággá szalelt. A haragvó gazda pedig fejlődészeket fogadott, hogy elkapják a szókótt robotot. Luxi is olmenno utána, de a programja határozottan tiltja, hogy folbesszentse a gazdáját. Éppen oztárt arra kár bennünket, hogy ha megtalálánk valahol MAID-et, akkor mondjuk neki az ő nevét (obból tudni fogja, hogy Lux küldött bennünket), és rejtjük ol addig, amíg a gazda visszahívja a fejlődészeket. Valószínűleg még mindig humanoid nőstény formában von, de lehet hogy közben átprogramozta magát. Esetleg vissza is hozhatjuk neki... (Ez aztán tókáletos marhaságnok tűnik oló hallásra — még nagyobb lesz, amikor tányleg megtaláljuk a kis barátnőt...!)

Lagrange Mining Station

Ez Nar'Seo-ban van, a gorombo saurusok rendszerében.

A kocame feletti szobában lovó bozontos szőszl nom más, mint Tiwa, a Hiothra csillagbázison élő Cebak nővérkéje. Szintén HIVE-őrök, de nagyon boldog, hogy úzone-

tot hozunk az Ikerstórvétől (két HIVE-parti között sokat gondol rá). Ő is hosszasan locog mindentéle támárol. A beszámolójának 90%-át a HIVE-játék Istenítőse teszi ki, a fennmaradó 5-5%-bon pedig elkötyögja, hogy a Cobaknál lakó gárdista a felon lógó ruhájában tartja a 'keycard'-ját (tartotta — már rég olóttuk...), továbbá megkár, hogy vigyünk ol egy levelet Cobaknak (Tiwa's letter). Aki akarja olvholi. Cebak nagyon boldog lesz vele, csak azt sajnálja, hogy ez nom neki szól, hanem nekünk: 'Tippok és trükkök a HIVE-játékhoz'. Aki nom menekül al gyorsan, annak fel is olvassse. Egyebkent az is benne van, hogy ha valaki megcsinál 5 pályát vele, az egy csomo pénz nyerhet. Ezt nom próbáltuk ki, mert már a harmadik pályán kinőtünk a nadragunkat az unalomtól.)

A kántinban egy kedélyes dinosaurust találunk, aki a bárpuhtol támesztjo. Vidáman vigyorog minden belépőre, és aki netán megrámúlna az állkapocsában sorakozó tühegyos fogaktól, onnak még barátságosan lntegot is hatalmas tuskás tarkával. Ho kitüntetjük megszólításunkkal, akkor szépen bemutatkozik: ő Borf, a Sishoz-ahn filozófus, aki az emberi hütyeséget tanulmányozza, és most azonnal lgyunk vele egy korsó sőt (*Human folly?*). Valomáryo szerint az lgon-lgon primatív emberi faj roppant árdekos vizsgálódási terület, mert nehezen totálni a galaxisban még egy olyan fajtát, ami egész történelme során orro rendezkedett be, hogy teljesen időse példányok lranýtsák. (Nocsaak. Ez a játék aktuális mondanivalót la hordoz? — CoVboy) Szerinte a Manchi-háborúnak is véget lehetne vetni, ha az omberek nom pláskálnak állandóan őket. Mielőtt tolytatja, gyorsan vállaltjuk el a folkinált Sishaz sőt (*OK, I'll try it*), nehozy váletlonul visszavonjo a meghívást. Az oló kory aloplán nyegszorú oz az Itel. A második után meg még inkább. Az olakoholtól általában minden humanoid rögtön nagyon erősnek ártzi magát, szóval kössünk bele újdonsult barátnkbe dr. Felsano útmutatásai szerint: mondjuk neki azt, hogy RAKBIT. Ez valami érdekes nyolvi fordulat lehet, mert Borf olbódul, szomel kifordulnak, olóttja a száját és... — elröhögl magát. Egy tilozófus nom bánt egy ilyen csöppnyi toromimányt, bár azt ol kell lsmolni, hogy a csöppnyi toromimány lgon bátor, hogy lyot mondott neki. Ennek órómáro vállon voreget, és mihozt olóástak bennünket a pedlóbol, tovább tólt belánk a jótéle Sishaz sőt. Ennek az lesz a vége, hogy egy idő műva nom tudjuk hol vagyunk, sőt, azt so nagyon, hogy egyáltalán klesodák. Nom baj: miután berúgtunk Borffal, menjünk vissza a Ross Mining Stationra, ahol dr. Felsano nagyon boldog lesz a beszámolóinktól, és hálája jelölú átnyújt nekünk egy 'Mallr artifact'-ot, ami logutóbbi ásatásai során került elő. Hogy oz a meghatározés vajon miféle dölgot takar, az a játékból nom derült ki — mindenesetre a későbbiekben hasznos lesz.

Free Guild Outpost

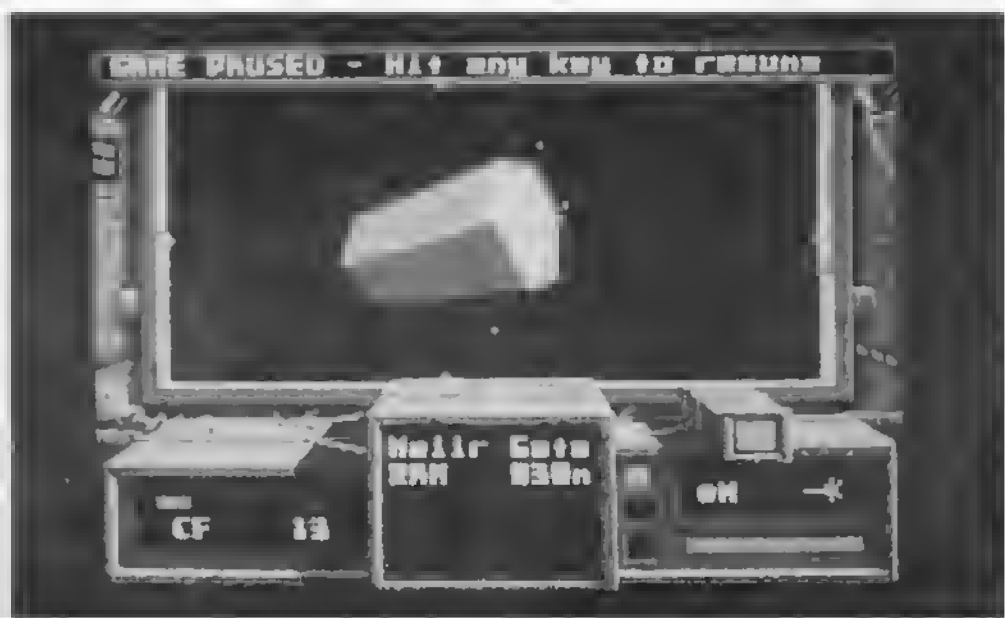
Ez a Bassruti rendszerben van. Itt van az a bizonyos katasztrófa sújtotta botyóg is, ahol boldog szörnyok fegyvasztják a látogatókat. Mivel az minket nom tesz boldoggá, ha reményteljesen Induló csavargó pályatutásunk egy hütlő gyomrában vágzódik, ezt olyóloro hagyjuk ki az átetünkbl, és az lranýt a szesbedkoreskedók (örtsd: csompé-szek) Mekkájá, a Free Guild Outpost felé vagyuk. Már a zslipben levő údvölztó felrejt is roppant tanulságos: 'Isten hozni! Akkor is, ha kórló a rendőrség!'

A kantinban egy igen kallomes seg vonja magara a figyelmunket: egy hölgy. Tüzzörös, testhez álló ruhája igen ígéretes domborzati viszonyokat láttat az avatott szemlélővel, azt pedig az avatatlan szemlélő is láthatja, hogy a hölgy tők részeg. Ez már két ok arra, hogy megazóltsuk. Ez Chi-Sha. Ha Flitch kapitánytól elhoztuk a 'microchip'-et, akkor először is válaszoljunk a jelenlegi foglalkozásunkra vonatkozó kérdésére az igazságnak megfelelően (A rogue), aztán amikor azt kérdezi, hogy mit akarunk tőle, mondjuk neki, hogy MICRO-CHIP. Ettől egészen felvillanyozódik (Akkor mégsem chipet adtatok neki, hanem egy tápágyaéget — CoVboy), és hálából 100 credittel növeli folyószámlánkat. Ha legközelebb erre járunk (egy hónap múlva — addig nem lehet vele megint beszélni, mert el van foglalva a következő pohárkával), meglepő menővort művelünk: ismét csavargóként mutatkozunk be, aztán bemondjuk neki a varázsszót, ami úgy hangzik, hogy LUX-23A. Ugyanis Chi-Sha a szóköti MAID robot. (Ezre tudományos módszerrel jöttünk rá: mindenkinak bemondtuk Luxi nevét. Avenstar hercegnőnek többször is. Milyen szép is lett volna, ha a Far Arm-azerte azerelt és tisztelt császári helytartó nem más, mint egy elkészült takarító robot. Kérdés, hogy ehhez mit szőtt volna Bort, a Sishahgn filozófus?) Chi-Sha szemel elkekednek, és rettegve kérdezi, hogy ha tudjuk a titkát, akkor mi a szándékunk: segítünk-e neki olajtozni? Van például egy jó megoldás: ha átprogramozza magát, akkor működhet karbantartó droidként is. Mondjuk neki, hogy Yes (ez azt jelent angolul, hogy elrejtőzhet a hajóban, amikor felszólunk). Már csak azért is, mert a hajó felszerelését közötti 'repalir droid'-ként jelenik meg, és néha rövid idő alatt megcsinálja azokat a berendezéseket, amelyek harc közben meghibásodnának. (Néha meg nem, de úgysem kerül túl sokba a szervizelés.) Aki akarja, visszaviheti Luxhoz a Roszra, és ott eldöntheti, hogy visszaadja neki vagy inkább megtartja magának. (Ha visszaadná, akkor úgyis megint megszökik, és ugyanabban a kocsmában tűnik fel újra...)

Az Free Guild Outpost hátsó fortályában rendezte be főhadiszállását az úrkalózok azakszarvazata, a Skerlát Testvériség (ezekről beszélt Flitch kapitány is). Az előszobában egy Omar nevű alacsony fickó fogad bennünket, aki elképesztően büszke erre, hogy ő kalóz. (Még mindjárt jobb, mint a kafeuzi — CoVboy) Ha Mr. Gutot kívánnánk látni, akkor Omar jelzi, hogy Mr. Gut viszont nem kívén látni ilyen noname fickókat, mint amilyenek mi vagyunk. Először át kell mennünk a próbán: foszunk ki egy toherhejót, és hozzuk ide a rekományát. (Nem muszáj Idehozni: ha már klubboltunk valakivel vagy volt vándor kifizve a fejünkre, Omar már úgy veszi, hogy derék fickók vagyunk.) Omarotí függetlenül azért be lehet menni Mr. Guthez, de ő addig nem kommunikál velünk, amíg Omar próbáját ki nem álltuk. A csavogásról majd később. (A Sir Gut szobaja előtt folyosón van egy bezárt ajtó, ahova megátírt érteződen betörtünk — nem volt bent semmi érdekes, viszont ráteptünk egy pár riasztóra, minekfolytán kidobtak bennünket az állomásról.)

Trochal Outpost

Ez a Bassarutpal (Mészárosos Sigura-ban van, és ezt a két rendszert köti össze a leg-
rövidebb wormhole. A felső részén van Villanle apátnőnek, a Fekete Kéz azokta vo-



△ Ez a Mailir Gate sem pont azomban van (PC)

zetőjának szigorúan magánhasználatra berendezett állomása.

Az alsó részen egy nagyobb szobát képeztek ki a szekta módifálásra hajlamos toglainak. Egy csuklyás hölgy bókészít itt a gondolatlabba merülve, de azért hajlandó beszélgetni velünk: az apátnőről megtudjuk, hogy ha a azektába óhajtanánk belépni, akkor próbára fog tenni bennünket és egyébként ő a Tudás, a Bölcsesség és a Hatalom, mert senki sem műveli nála jobban a fekete mágliát. A felső részen lovó szobában lakik.

Tényleg ott lakik. Szép kislány. Úgy fast, mint egy húsvéti nyusz: fehér haj, piros szemek. Amikor megazólítjuk, azt tudakolja, hogy azért érkezünk-e, hogy belépünk az ő kis gyermekének sorába? Tökmindegy, mit válaszolunk: Yasre egy kicsit turkál az agyunkban, aztán erre a következőre jut, hogy ő nem kíván egy hozzánk hasonló balfácán anyácskéja lanni, és egyébként is: tűnjünk el, de nagyon gyorsan! (Párszor még meglátogattuk a kedves nánit, de idővel meguntta és már nemcsak turkált az agyunkban, hanem ki is ültette — GAME OVER. Ugyanez az effektus azonnal életbe lép, ha egy látogatjuk meg, hogy már megkaptuk a küldetést Avenstar hercegnőtől és beszéltünk Targon kapitánnyal).

Micon IV Outpost

Ez a Zed N27-ben van, és az Outpostoktól eltérően egy fast, mint egy Mining Station. Ide csak úgy jöjünk, hogy a páncélszatunk a maximális 500 és a Free Guild Outposton teljesen kijavítottuk. A Micon IV ugyanis egy aszteroidadomező kellős közepén található, és a wormhole-ugrás és az út a leszállásig szanaszét vori a páncélunkat. (A legnagyobb kifizés az lett volna, ha a bolygón nem is lehetne megcsináltatni...)

A bázis alsó részén van a kantin, onnan balra pedig a bányászok szállása. Itt találunk egy figurét, aki Teb néven mutatkozik be és szintén elég illuminált állapotban van. Szarinte keraskedőnek lenni nem rossz, de ha valaki igazán a business kel-
lős közepébe akar csöppenni, akkor bányásznak meg: egész nap sziklákat hurcolászni, féltónnás fűrógépekket bírköz-
ni, hogyoldalakat lobentani — nincs is onnál jobb! Ráadásul ha valaki fottár egy új

dítlitium mozt, az 1% részesedést is kap a kitermelésből származó nyereségből! Miután végighallgatuk a mondókáját, gonasz mosollyal a fülébe súghatjuk annak a helynek a nevét, ahol a bányászoknak a legjobb dolga van. Ezt a helyet úgy hívják, hogy BASSRUTI. Hoppá! Teb hangulata hirtelen az ellenkázójéba csap (mert hogy ő volt a katasztrófa egyetlen túlélője). Össze-függéstelen azavakat hörög, de azért végig-kérdezhetjük tőle az összes lehetséges kérdést. A katasztrófát a genetikai labor kísérletezése okozta: hosszas fejlesztő munkával sikerült kitenyészteniük egy olyan szörnyet, ami ellenáll minden természeti behatásnak, és ráadásul még folyton éhes is. A szörnyek kísértáltak a laborból, és elfogyasztották az összes bányászt, genetikus, gárdistát, meg akk még találtak. Teb egy egyafúrt módszerrel menekült meg: balra nézett, jobbra futott... A legfontosabb kérdés: hol van az NSB? Teb úgy emlékezik, hogy a szállítóhajó legénysége a bázis alsó részén rejtette el, abban a szobában, ahol a páncélszokrány áll. (Teb szobájából még nyílik egy zért ajtó, ami a 'keycard'-dal nyitható. Bent van egy páncélszokrány, ezt általában fel lehet törni és elképesztő összegeket lehet begyűjteni belőle: ha jól emlékszünk, az utolsó zaák-mány teljes 11 credit volt!)

Az állomás bel felső részén találjuk Prosk professort, a róla elnevezett Gravitéciós Laboratórium vezető tudósát. Mint a tudósok általában, ő is klassz szórakozott, és egyetlen lémája van: a találmányai. Kérdezhajtuk a legújabbiról, és a többiről. A legújabb találmánya a Warp Drive. Milyen elképesztővel, nem kell többé Mailir Gate-eket használni — bárhova lehet menni a világyogyotomban. Már csak egy dolog hiányzik hozzá: a franszmutációs tekercs. Ellopták a Manchik, arra már kereszter lehet venni. De biztosan lehet találni egy másikat valahol... Mondjuk neki, hogy elhozzuk azt a bigyót. A reakcióját idézzük: "Csodás. Hadd gondolkozzam, hol találhatnám egyet... Ő. Őő. Ah, nem jut semmi az eszembe. Talán majd neked igen." Jópofa? Vannak még egyéb találmányai is: itt van például a lobogó karosazék, amit Koth admirárrának készített, aki elvesztette mindkét lábát a lázadó kereskedőkkel vívott ütközetben. (A prof szobájával szemközt van egy zért

ajtó. Ha valakinek bajtörőnkö támad, és véletlenül sikerülne kinyitnia, akkor az ajtóból állóan felfelé lépjen, mert a szoba felső része tele van pakolva riasztókkal. Egyéb-ként szokásos módon itt sincsen semmi.)

Micon II Outpost

A Denebbel szomszédos Arcturusban van. Itt szedték össze a pénzt a hajónk felszerelésére: a Denebprime csillagbázison beszerezhető legtöbb áru itt nagyon keresett (60-100 credit haszon is lehet egy-egy darabon), visszafelé meg lehet venni radioactivost, és a haszon bőven fedezi a páncél helyreállítását.

Az első részen egy ideges figurát találunk, aki a szobában fethalmozott monitorokat bémulja: ő irányítja a kitoimolést, és ebből kifolyólag nagyon elfoglalt. Használatát infot nem sikerült kiszéni belőle.

A hátsó részen levő folyosón egy érdekes figurára bukkanunk. Momentán táncolva szórakoztatja az arra tévedőket, de egy creditért cserébe külön szolgáltatásra is hajlandó: beaval bennünket a Negy Titokba. Ha megkapja, elég rendhagyó módon jár el a pénzzel: először megpróbálja lenyelni, aztán mikor az nem sikerül, rövid ideig gergelizél vele, végül pedig kiköpi a földre. Aztán a kifordult szemével ránkpillant és okópp szól: *"Négy nap múlva engem koronáznak császárral. Már előre is: éljéki!"* — és ezzel távozik. Annyira azért nem bolond, mert elviszi magával a creditot is.

I.S.S. Koth

Ez nem bolygó, hanem egy anyahajó a Titan-floták kiszolgálására. Attól függetlenül be lehet rá dokkolni (csak simán neki kell menni a fedélzetnek). Mi nincs koraszkodó, lévén katonai objektum.

A kabinban találkozzunk egy hölgygel, aki azt állítja magáról, hogy ő a tegadó bizottság, és arra kíváncsi, hogy csak lélegztetőbe érkeztünk vagy pedig katonai titkokat akarunk lopni? Bémíti választhatunk neki. Hosszas előadást tart a mérgezőre hajó technikai berendezéseiről, a titokt zónák létezéséhez szükséges engedélyről, ami a Hiehrán levő klondeltségnél lehet beszerezni (nem lehet, de úgyis van kényánk), salóbbi.

A loszáló fedélzet bal oldalán egy rohangáló gárdistával cseveghetünk. Ő a katonai hierarchiának úgy kb. a középső fokán helyezkedhet el: az őrmesteknek (ld. a Hiehrán kabinjában) két lábuk van; ennek a flekónak egy; Koth admirálisnak, a parancsnoknak, pedig már egy sem (neki viszont van lebegő fotelje). A feliábú gárdistával hosszasan cseveghetünk a közelmúltban lejáratott lázadás leverésének körülményeiről. (Ezt most nem részletezzük: az infot a lamor jelölésnek azólo útmutatók a hajójának felszerelését illetően, amit egyszer már summáztunk annyival, hogy a logdrágább a logjobb.) Egyéb-ként ez a flekó is fecseg Targon kapitányról, aki most Avenstar hercegnénél teljesít különleges megbízatást.

Ezzel végére is ártunk a lorepszemlének. Mire ezeket magcsinálja az ember, addigra illik annyi pénzt keresnie, hogy a hajóját a logdrágább cuccokkal is felszerelje. Ha még életben van, akkor most máj elkezdhet játszani is. (Ellenkező esetben meg hagyja az ördögbe az egészet!)

Ha már úgyis a Koth anyahajónál vagyunk ebbe, akkor rögtön maradhatunk is ott. A folyosóról nyílik egy zóna ajtó — ha minden igaz, a 'keycard' nyílja (ha meg nem, akkor törjétek bel). Az ajtóval szemben levő

második pozícióban riasztó van (a szekrény előtt), szóval azt nem muszáj letaposni. Álljunk inkább a szekrény mellé (ott, ahol ablak van a falon) és vizsgálódjunk egyet. A szöveg azt mondja, hogy az anyahajó gigantikus energiaszolgáltatója előtt állunk és vakkó sugárak csapnak ki belőle. A Vedától vásárolt "amobikus kontaktlen-csék" azonban megvédene bennünket a káros sugárzásoktól és fűhősünk beldegen kirámolja a kapcsolótáblái a transzmutációs lekeresél. (Ez is tudományos módszer volt: végignéztük az összes bázis összes nögyzetét — már amelyiket lehetett...)

Ha megvan a 'transmutetion coil', irány a Micon IV, ahol Prosk professzor már izgatottan várja a Warp Drive elkészítéséhez. A dorák tudós gyorsan előkapja a "Régebbi találmányaim" feliratú dobozát, és rövid klorászás után megkérdezi, hogy milyen ajándékre vágyunk: 'sleath box'-ra, 'null dampor'-ra vagy 'elhűnni innen'. Lopakodó egységünk már van, vigasztal színtlen jár — kérjünk tehát 'null dampor'-t, ami a hajó felszereléséhez fog kerülni. Először azt hittük, hogy ezt is besorolhatjuk a használhatatlan tárgyak sorába, aztán észrevettük, hogy a wormhole-utazások közben érdekes módon nem verjük szét a páncélunkat. Ha tehát megvan ez a kutyu, akkor nem kell a hosszabb ugrások után elmenni páncélzatot javítani, mert nem veszünk semmit.

Ha a minősítésünk 'fierce', és megkaptuk a küldetés Avenstar hercegnőtől, akkor mindenki elismékedhet rajta, hogy az eddigi felsorolt szorítókat közül, melyik lehet Targon kapitány. Amíg az elmékedés tart, véletlenül bedokkolunk Bessruti Mining Stationra, mert berzaszódás idejéig a fantáziánkat azok a szörnyek. Tob (a kalasztrófa túlélője) amondta, hogy az NSB ebben a szobában van, amelyikben a páncélszekrény. Tényleg ott van. A gond csak az, hogy mihegyt belépünk valamelyik ajtón, egy másik ajtó mögöl rögtön előbukkan egy szörny, és olyan gyorsan felzabál bennünket, hogy még azt sem tudjuk kinyögni, hogy 'Sishaz-agh'. A dológ írúkkja az, hogy a szörnyek is ugyanúgy mozognak, mint a górdisták: amikor minket hajkurásznak, mindig felénk jönnek, de elakadhatnak a berendezési tárgyakkban. Ha szoronsékn van, akkor a szörny pont beleakad valamibe, és mi gyorsan kiszabadhatunk az ajtón (vissza a dokkba), aztán a másik ajtón keresztül aljuthatunk a páncélszekrényes szobába. Mindenki beidozgan fehérről a páncélszekrényt. Hehe. Az NSB lermészeten nem ott van. A páncélszekrényrel szemközt levő szekrényben van. Most már csak vissza kell jutni vala a dokkba — kollektos azórakozási kívánsunk...

Mihelyt nálunk van az 'NS Boost' keletünk valakét, akire rászóthatjuk. Tobnek nem kell, oledni nem lehet, az opciók között senkinél nem jelent meg az átadására vonatkozó mondat, tehát egy lehetőség maradt: azoknál próbáljuk elpasszolni, ahol Other... opció is megjelenik. Miután megtaláltuk, hogy ki reagált rá pozitívan, teljesen logikus is lesz: mint Somar Tan mondotta, az NSB átmenetileg stabilizálja az idegrendszerét és volt egy flekó már valahol, aki nem egészen volt normális. (illetve ilyen már sok volt ebben a játékban, de volt egy olyan, aki aztán különösen nem volt az!) Ez nem más, mint leendő császáruk a Micon II. hátsó folyosóján. Az Injekclától átmenetileg megnyugszik, és azután érdeklődik, hogy minak köszönheti, hogy segítünk rajta? Csak úgy, vagy a hercegnő küldött bennünket? Ha az utóbbi eset áll fenn,

akkor bizonyára tudjuk a fedőnévét is (FERRET). Targon kapható felfedi magát, aztán beszámol az eseményekről. Úgy kezdte, hogy volt egy ütött-kopott Sunracer magának, megváltoztatta a nevét és az arcát. (A fenébe! Akkor a vak plasztikai sebész hazudott, amikor azt mondta, hogy nem dolgozott rajta! Mi meg nem törtük fel a páncélszekrényt!) Úgy hallotta, hogy a kalózok mélyen a Manchi világokban loszlogolnak. Ennek sammi értelme nem volt: egy kalóz miatt hagyó ott jól jövedelmező állását azért, hogy lényegesen bizonytalanabb és veszélyesebb bogárvadászattal foglalkozzék? Ennek így sammi értelme. (Egyébként arról a furcsaságról már mi is hallhattunk: a Micon IV melletti aszteroidamezőben volt egy üzenet, ami arról szólt, hogy a kalózok már azelőtt is vadásztak a Manchikra, mielőtt a császárság tejpánzt kezdett volna fizetni a kilőtt Manchil hajókat.) Tehát elkezdte figyelni őket, hogy lábbat tudjon meg a Testvóriségről. Megdöbbentő felfedezést tett: a kalózokat Villanle pénzeli, és az egész akció csupán eselőléki. Az egyetlen célja az, hogy kibontso a lotólis héborút a Manchikkal, és ehhez használják eszköznék a kalóztámadásokat a Manchil-világban. Hogy kinek áll érdekében az? Annak a sötét árnyak, aki Villanle megéti áll: pénzell és mozgatja. Koth admirális. Hiehrán már túl öreg ahhoz, hogy harcoljon — de Koth harcolni fog, és a héborút kedvező alkalom lesz neki, hogy megéhez ragadja a császári halalmat. Az meg nem nagyon zavarja, hogy közben a Fai Arm olpusztul. Vagy lehet, hogy pont az a célja? Hrrrrr... (múlik a gyógyszer halása) Boszól-ned kell Sir Guttal, hogy azonnal állítsa le a Manchik elleni akciót, mielőtt még késő lenne! Hrrrrr... (szorozzátok meg kettővel) Ezt Villanle totta velem. Kitalálta, hogy hol voltam és mit tudtam meg... Mondtam már, hogy négy nap múlva császárrá koronáznak?! — és ezzel az egyetlen Targon kapitány visszavedlik szánelmas ombóli roncsa.

Mitánál Targonnal beszéltünk, már ne menjünk Villanle-hoz, mert mi is hasonlóképpen járunk. Inkább a Free Guild Outpost felé vegyük az irányt. Ha már kiraboltunk néhány kereskedőt, vagy volt vördij kítűzve a fajunkra, Omar szemében nagyot nővünk és bármikor bomehetünk Sir Gut-hoz, hogy feltárjuk neki Koth larvát. Sir Gut figyelmesen végighallgatja a beszámolónkat, aztán a dühösen az asztalra csap:

— Villanle! Az a rohadt boszorkány megint lervez valamit! Utálom, amikor manipulálnak. És különösen azt utálom, amikor olyan fergek leszik azt, mint Villanle és Koth!

— Izé, szóval nem órtana, ha abbahagynátok a Manchik támadását. Még mielőtt valami bej lenne.

— Persze, rendben van. Minden akciót azonnal leállítok. Villanle pedig elkezdett drágán fog fizetni azért, hogy átvett minket: százötvenezeret fog poikélni egy nyomoruht lojósért!

— Egy lojósért?

— Manchil lojás. Chi-gengernek vagy minak hívják. Mélyen be kellett tornuunk érte a Manchik területére. Kérdeztem Villanlel, hogy minak ez neki, de csak annyit mondott, hogy azért, mert ritkaság. Ezek után viszont máj nem eszem meg a meséjét. Itt valami búzik. Szerímem a tejas az. (Akkor az egy záptojás — CoVboy) Többet kéne tudnunk róla. Megvan! Kérdezz meg róla valakit a Baekliből! Azok általában mindig minden tudnak mindentől. Aztán gyoro vissza...

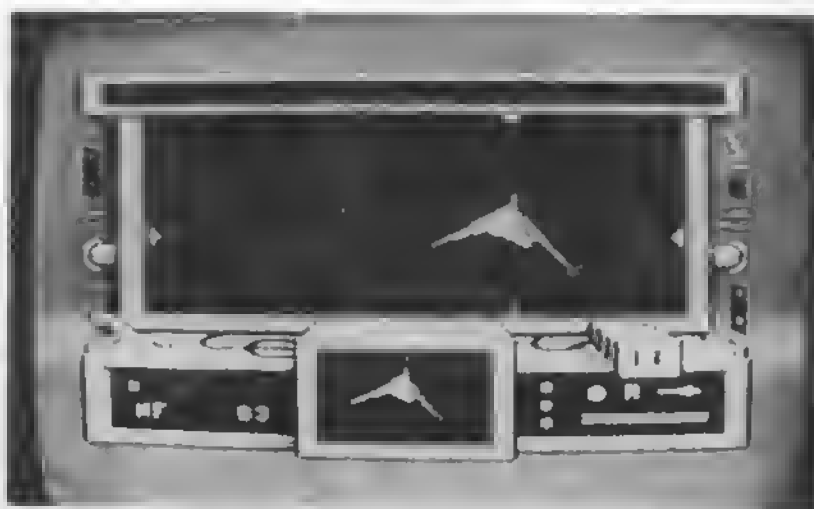
A Baakhiiból származó "vataki" természetesen nem más, mint Ichiki, akival már ezereszer találkozhattunk a bolygók kartin-jaiban. Let's trade! után mondjuk neki azt, hogy MANCHI EGG és azonnal felsejlik a szeme: egész véletlenül a Manchi-témakör a specialitása. Az információért azonban nem pénzt kár tizetségül (a Testvérségről szóló infót 50 creditért adja), hanem valami ritka, egzotikus tárgyat. Az nem baj, ha nem túl értékes — mit ajánlunk? Véletlenül van nálunk egy ilyesmi, amiről dr. Felsene pontosan ezt a jellemzést adta: Ichiki tehát a "mellírt artifact"-ra vágyik. (Később kipróbáltuk: jó neki a Rubik-kocka is, amit a zsákmacakés robottól lehet nyerni.) Ettől megereid Ichiki nyelve és hetet-hevet összehord a Manchikról: őshangyákból kialakult henyefejte, fejlett szociális készséggel (sehasem hébarúznak egymás között), amelyik rettenet az idegenektől. Nem túl agresszívok, de ha felbasszentják őket, abból semmi jó nem származik. A legfőbb hatalom a királyndjűk, akit minden Manchi teljes odaadással szolgál. Ő szűl az új nemzedékeket is, és amikor érzi, hogy közeleg a vég, már csak egyetlen tojást rak, amiből az új királynd születik. Ezt a tojást úgy hívják, hogy Chi-gonger. Ichiki személyesen is jár az anyabolygójukon a Ja-Kanon (GC 3409), tehát az Információtól elől a közből való. Ha a Császárságban valaki héborút akarnak velük, akkor azok időlték. A Manchik csak három évszázada építették az első csillaghajójukat és mére már 27 rendszer szálltak meg, amelynek a lakossága jóval meghaladja a Far Armét. Ha héború lesz, akkor az egyik faj teljesen kipusztul — most már csak az a kérdés, hogy melyik...

A vidám információkat mehetünk vissza Sir Guthoz:

— Hello, mester! Jó híreim vannak: a Chi-gonger valószínűleg a legnépesebb dolog a Manchik között: mindössze abból születik az új királynd.

— Hopplá! Ez baj. Ismerem valamelyest a Manchikat, mert sokat harcoltam ellenük, és nem tartom különösebben agresszív fajtnak. De ha felidegesítik őket, akkor gyilkos hangulatba kerülnek! Elhozni tőlük a tojást, ami egyszer majd királynd lesz... óóó... szóval foglalmazunk úgy, hogy nem volt igazán böcső dolog.

— Masterem, nagy ötletekből én egyszerűen kifogyhatatlan vagyok: most például



△ Már magint egy bogaras Wasp (64)

az jutott eszembe, hogy vissza kőne szerezni Vilanietől azt a tojást.

— Néma van a Trochalon. A szobájában érzi, egy zárt ajtó mögött. Oda bejutni egy kicsit nehézkes lesz, de a Testvérség talán segíthet. Milyenül úgy csináljuk a dolgot, hogy te bedokkolsz a Trochalra, mi meg ezzel egyidejűleg megtámadjuk a bázist. Ezzel lekötjük az őrség figyelmét, te meg számozni eszembe kerülhetaz Vilanieval. A többi a te dolgod téj vissza a tojással.

Hát ennyi. Itt állt meg a tudomány. Ho most bedokkolunk Trochalra, és elcsátunk Vilaniehoz, ő szépen egyonver bennünket és a játéknak vége. Ha visszamegyünk Sir Guthoz, akkor ő meg tök ideges lesz, hogy egy századnyi Scow-ja várakozik a Trochal mellett támadásra készen, mi meg itt bókli-azunk! Pedig olyan szépen elkezdettünk mindenit! Ha meglenne a tojás, akkor szépen vissza lehetne küldeni a Manchiknak (a professzor azt mondta, hogy a Warp Őrke-vel bárhova lehet utazni, ha tudjuk a koordinátáját, és Ichiki elmentte a Manchi anyabolygót), megelőznénk a héborút, és esetleg végignézhethénk, amint szeretve tiszteit császáruink levágatja a derék Koth admirális harmadik lábát is — de nem. Hányzik valami (valószínűleg egy tárgy), amivel Vilanie ellen lehet védekezni...

Először azt hittük, hogy ez is olyan végtelenített játék, mint az ELITE, bár a történetek alapján ez nem lenne túl logikus (mondjuk az ELITE-ben sem volt logikus). A programban viszont benne van a záróképernyő. Ennek öröme végigINSPECT-eltük az összes bázis összes helyszínét (leszámlálva a Bassrutit és a Milcon IV zárt szobájának a felső részét, ahová nem lehet eljutni), betörtünk, feltörtünk, megtörtünk minden ajtót és páncélszekrényt (kivéve a vak nőt — az azért már túlzás lenne a játék szerzőtől), megvettünk mindenkitől mindent, százszor visszatértünk az összes szereplőhöz, aki csak létezik (héttha mond valami újat), mindenki végigkérdeztünk minden fogalomról, ami a játékban egyáltalán csak felbukkant, háromszor újrakezdjük (hát ha valamit nem jó sorrendben csináltunk) — no effect. Nincs semmi újdonság.

Ha valaki esetleg tudná a választ erre a poétikus kérdésre, hogy "hogyan lehet eljutni Vilanie?", az igazán meglepő nekünk egy baráti levélbeni Megakadályozhatja vele, hogy kivessük magunkat az ablakon... (Innan?) A földszintről? — CoVboy! De az üzlet fordítva is áll: ha valaki arra vágyik, hogy mihamarabb térjünk meg az Urhoz, annak jelezünk, hogy kipusztulni csak akkor vagyunk hajlandók, ha előbb válaszol egy kérdésünkre!

ACOMP Számítástechnikai Kft.

1141 Budapest, Álmos Vezér útja 17. Tel.: 183-1817; FAX: 251-2523

Commodore Amiga 600	51.120,- Ft
Commodore Amiga 500	35.920,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	47.120,- Ft
Commodore Amiga 2000	69.999,- Ft
Commodore 1084S stereo monitor	26.320,- Ft
Commodore A-520 TV-modulator	2.600,- Ft
Commodore C64/II	11.600,- Ft
Commodore 154 I/II floppy	13.240,- Ft
Commodore 1802 monitor	19.920,- Ft
Commodore 1352 mouse (eredeti Amiga)	4.792,- Ft
Philips CM 8833/II stereo monitor	26.320,- Ft
Telmos 612 KB órák memóriabővítő	4.000,- Ft
1.8 MB órák memóriabővítő	14.400,- Ft
1 MB memóriabővítő A500 Plus-ra	7.920,- Ft
Rodtec 3.5" külső floppy drive	7.920,- Ft
Rodtec 5.25" külső floppy drive	11.620,- Ft
Epson LQ-200 24 tűs printer	31.920,- Ft
Noris DB 1535 dala-szita	2.000,- Ft

Quickshot II joystick	552,- Ft
Quickshot II Plus joystick mikrokapcsolós	712,- Ft
Quickshot OS - 113 IBM analóg joystick	792,- Ft
Quickshot OS - 123 IBM analóg joystick	1.032,- Ft
Noname 3.5" DS/DD lemez	392,- Ft
Noname 3.5" DS/HD lemez	400,- Ft
Noname 5.25" DS/DD lemez	200,- Ft
Noname 5.25" DS/HD lemez	384,- Ft
TDK MF-200 3.5" lemez	792,- Ft
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	792,- Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.432,- Ft
Maxell 5.25" MD2-DI lemez	472,- Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	792,- Ft
Fuji 3.5" MF 2D lemez	792,- Ft
Fuji 5.25" MD 2DD lemez	544,- Ft
Proflex 3.5" DS/DD lemez	544,- Ft
Proflex 5.25" DS/DD lemez	312,- Ft
Noris C15 0-64 kbit/s 5 db	312,- Ft
Acorn Replay MK.III	12.792,- Ft
4 Player adapter (4 joystick csatl.)	1.500,- Ft

Noris Maus M3 Amiga	2.000,- Ft
Noris Maus M1 C-64	1.992,- Ft
Noris Maus-Pad	392,- Ft
Noris MB 10 3.5" lemeztartó	136,- Ft
Noris MB 40 3.5" lemeztartó	552,- Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	792,- Ft
Noris DB 10 5.25" lemeztartó	136,- Ft
Noris DB 50 5.25" lemeztartó	552,- Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	712,- Ft
Noris Amiga 500 porvédő	792,- Ft
Noris C-64/II porvédő	632,- Ft
Noris MF 14 C 14" monitorfilter	1.112,- Ft

Poszterek, játékok nagy választékban kaphatók!

Újdonság PC-hoz:
Thunder Board hangkártya 15 120,- Ft
(100 %-os AdLib és Soundblaster kompatibilis!)

Áralk az ÁFA-t nem tartalmazza!

Nyitvatartás 9-18 óráig, szombaton 9-12 óráig. Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgáltatást!

QUEST FOR GLORY 2. (TRIAL BY FIRE)

Mi megmondtuk előre, hogy Sierra leírás nélkül megint nem üsszátok meg. Akkor talán bele is huppanhettünk a közepébe. A fenomenális, fentasztikus, utánozhatatlan CoV Évkönyvben ott hagytuk abbe, hogy hősünk *Abdullah* mester és a katta togadósok társaságában rapülőszőnyegre pattan és toveróppen *Shapel* városra felé...

(Na de flúk, melyik játék folytatása is ez? — CoVboy)

Persza al is felejtettük, hogy az évkönyvet nem mindenki vette meg, úgyhogy először is egy kis Sierra helyreigazítás: A játék első része a *Hero's Quest* nevet kapta. Azután ki tudja milyen meglepetésből (Sierrák esetében ez nem kérdés — CoVboy) 1991. tavaszán megjelent a folytatás, amely a *Quest for Glory 2 — Trial By Fire* címmel, persze *Quest for Glory 1* nincs, az a *Hero's Quest*, egyértelmű nem? (Fogadjunk, hogy a harmadik rész címe *Trial by Fire 2* lesz — CoVboy)

Mindenekelőtt tekintsük át, milyen új dolgokat mahnártak össze az előző részhez képest:

ANIMÁCIÓ: Jobb, pl. itt hősünk nem hagy ki 90 fokot a fordulását, hanem szépen animált.

HARCOK: Most már nem egy 20 centivel magasabb ember nézetéből szemlálhatjuk, aki színia teljesen a hős mögött helyezkedik el, hanem a szokásos 3D-s nézetből (ami ugyan a HQ1-ben is előfordult, de ott az nagyon ritka volt). Ugy látszik Sierrák lustábbak annál, hogy nagyméretű képeket is alkossanak.

A menükben is van pár új dolog, a gyangébbek kedvéért leírjuk jelentőségüket:

'CTRL-Y': Silly Clowns (OFF-ON-AUTO): Bohóckodások (ennek értelmét még nem láttuk, legalábbis ki-kapcsolva nem)

'F4': Arcade difficulty - milyen nehezek legyenek az akciórészek. Az EASIEST a legkönnyebb.

'F8': A múlt idő sebessége (nem az animációé).

'F6': Game detail: Az animációk minősége. Az OPTIMAL a legjobb (ez változik pl. PC-n monitoronként és gépenként. XT-ken és CGA-n az ajánlható legkisebb értékek legyenek.) A játékhöz az egér nagyon melegen ajánlott. A szokásos jobb gombos LOOK-olás persza itt is megvan.

Most indíthatjuk a játékot (e mozzanat csak a kezdőknek ajánlott, mi már enélkül is aljutunk 147 pontig — Hihi). A Főmenü jelentkezik be, aki áhítattal várja parancsunkat. Itt látható egy darab pergamen 4 felirattal, ezekkel majd később toglelkozunk. Van itt még egy gyertya is. Nagyon érdekes, mert lobog is a lángja, szóval valódi lehet. Egy lúdtoll is ékeskedik a kápernyőn, miközben egyra több tintával szívja tele magát a kimunkált kis tintatartóban. Az asztal is jelen van, eléggé rusztikus. Vegyük inkább szemügyre a 4 feliratot:

INTRO
ÚJ HÓS KEZDÉSE
IMPORT HÓS
CONTINUE QUEST

san kiberalnak a megtelált kincsekből egy togadót, amit át is neveznek *Katta's Tale Inn*-nek. Mivel a *Spielburg*-i szarkónk már rég nem divat errefelé, no meg nem is használható, *Shame* gyorsan rákvarázsol egy adat menő cucot. Na, ezzel szinte vége is a demónak.

ÚJ HÓS KEZDÉSE

Ez már ismerős az 1. részből, de a karakterek kiválasztása itt más, a bemutatásuk meg sokkal jobb. Infót kaphatunk róluk a 'SHIFT' és a '/'-billentyű egyidejű lenyomásával. Jelentésük:

THIEF (tolvaj): Inkább megkarüll a dolgokat, mint, hogy a közepébe vágjon azonnal.



INTRO

Az Intro egy Intro behívását eredményezi. (A SPACE meg a SPACE-17 — CoVboy) Lássuk tehát. Először egy rözsészlnő órlás tűnik fel a SIERRA hegy (szikla) mögött, s mikor a HQ1-ből érkező társaság elszárgul alotta egy rapülő szőnyegen, vérbeli erab dzsinn mivolta miatt al is aker minket tártenl egy jól sikerült kacajjal. Viszont elkásezt, mert eddigre a társaság már tovaszárguldt. Egy-két szokási kíséret után visszatér a földre, a derék hős társával. Valaki azt mondja Rogar Wilco kapesztett arafeió, de szerintem a U.S.S. Enterprise volt az (meg különben is, Rogar Wilco xanonl ósókkal rendelkezik, az Enterprise meg földl tünemény). A sivatag közepén egy hegyektől védett óázisra épült a város, melynek neve *Shapel*. A város központja, szíve e forrás. Itt gyor-

FIGHTER (postásnán): „Bala a közepébe” módon nyíltan harcol.

MAGIC USER (fagyaltárus): Hasonló a harcmódora a tolvajához, inkább 'INDIRECT', azaz közvetett (sőt INDIRECTI) módon akarja átámi célját.

Célszerű először is a tolvaj osztályt választani, mert a leírás is erre épül. Amúgy az tud varázsolni is (főleg ha az elején adunk neki MAGIC-et meg PARRY-t, bár az utóbbi a harchoz kell), és e mászó, ajtónyíló (azalatt e bezárt ajtót kell átteni), ónkányesen atulajdonló skillek is szimpatikussá teszik. Bár az emberek nem kedvelik annyira a piszkosabb ügyeletl miatt, mert minden ember Irigy, s nagyon nem veszik jónéven, ha kölcsönvesz egynehány stufocskát.

IMPORT HERO

Ezzel a HO1. (bocsánat: Quest For Glory I) végén kimentett HO1-HERO.SAV (Ezt hogyhogy elfogadja? Ez Hero's Quest rövidítés és nem OFG1?) nevű file felhasználásával folytatjuk a karakterüket. Ez annyival jobb, hogy esetleg több a tárgyunk, jobbak a tulajdonságok, s nem kell a kezdésnél annyit szórakozni. De a tolvajnál valami hibás lehet, mert ad neki egy pajzsot is (vagy ez a HO1 'megvétele' honorálása), s csata közben említett nem lehet varázsolni.

CONTINUE QUEST

Ez ekvivalens a RESTORE paranccsal.

A karakterazekasztásról.

A karakterlapon található egy kép, ami meglepő módon minket ábrázol. Meg kell adnunk egy nevet, esetünkben ez legyen Vlagyimir Iljics Abdullah. Kapunk még 50 pontot is, amit eloszthatunk a kezdettől — nem túl jó — karakternél.

Name: Vlagyimir Iljics Abdullah

Strength	3	Weapon Use	3
Intelligence	2	Parry	50
Agility	2	Dodge	40
Vitality	2	Stealth	
Luck	2	Pick Locks	
		Throwing	50
		Climbing	
		Magic	

Point Available: 50

Health Points: 20
Stamina Points: 20
Magic Points: 0

There is more around
Arrows to adjust values

Start Game
Cancel

A tulajdonságok:

STRENGTH: Erő, abban van szerepe, hogy milyen erőset ütünk az erősebbekben (lásd: szkander) milyen hamar győzünk illetve mennyi tárgyat bírunk el. A Health pontokkal arányos. Csataban, küzdés közben nő.

INTELLIGENCE: Na vajon mi lehet? Sok haszna nincs, csak a gép adja.

AGILITY: Ugyeség. A kötéltáncban, illetve egyéb ilyen témájú dolgokban hasznos. A kötelek palló növesztő lehetősége (Easiest fokozatban 7-esével nő). Az egyéb ilyen téma alatt barmilyen skill-t (jobb oszlop) lehet érteni.

VITALITY: Életerő. A Stamina pontokkal arányos. Ajánlott, hogy magas legyen, mert a csatákban főleg a Stamina pont viseltetik meg a legjobban, és nem lehet tovább harcolni (pihenni kell). A „karbiközásban” is szerepe van, mert különben hamar lenyom, vagy visszanyom. Harcban, szkanderezásban nő meg.

LUCK: Szerencsét jelent, kb. annyira fontos lehet, mint az intelligencia.

HONOR: Dicsőség, lásd intelligencia (talán a vége szempontjából fontos). Kezdetben 50 pont (ez még az 1-ben nem volt, szóval mindenképpen 50 lesz). Ha kedvesek vagyunk a kol-dushoz, vagy teljesítünk becsületből

dolgokat, akkor nő (nekünk még nem nagyon akart nőni).

WEAPON USE: Azt mutatja meg, hogy milyen pontos ütések tudunk bevétni, de szerintünk szerepe van a fegyver erejében is. Növegni harcban, de főleg a Guild Hall-ban tudjuk.

PARRY: Az 1-ben a Fegyvermester egyik maximuma volt, küzdésben a védekezés pontosságát mutatja. Csátával növelhető.

DODGE: Félreugrásunk pontossága. Szintén küzdéssel növelhető.

THROWING: Törhajlításunk pontossága. Gyakorlással nőhet.

STEALTH: Lopakodás, milyen csendesen tudunk trappolni (a SNEAK paranccsal).

PICK LOCKS: Zárnyitás. Mivel most még csak 1 db, ajtót találtunk, amit ki lehet UNLOCK-olni, s ott is csak egyszer lehet kipróbálni, nem tudjuk, hogy mikor lehetne luningolni, azonban rájöttünk azóta, hogy minden ajtónál lehet gyakorolni, csak éppen nem fog kinyitni.

CLIMBING: A mászásban lévő jártasságunk. Csak a sivatagban lehet mászni, de nem tudtuk idáig még eléggé növelni.

MAGIC: A Magic pontokkal arányos. Sok varázslással nő.

COMM: Milyen jól tudjuk kitorgetni a szavakat. Biztos használható, elég jól nő, mikor beszélgetünk (ASK ABOUT, TELL ABOUT).

A tolvajnak adjunk PARRY-t és MAGIC-et, a harcosnak pedig CLIMB/STEALTH/LOCK PICKING-et. Ennyit a karakter-szerkesztésről.

Mozgások:

'N1', 'N2', 'N3' — ugrik balra, hátra, jobbra

'Jobb' — Véd leme

'Bal' — Véd fent

Közben varázsolni is lehet, de csak ha nincs pajzsunk.

Varázslatok:

ZAP: Alapélelemzésben 100. A tör (fegyverünk) ütőerejét egyenértékűvé teszi kb. a karddal. Már a HO1 elején is megvolt a varázslónak, de a tolvajnak ott még nem volt, így most már lett.

OPEN: Nyitó varázs. A gép minden varázsolni tudónak betesz.

FLAME DART: Lángdárda. Támadóvarázslat, erősen sabaz. Alap.

CALM: A HO1-ben Erasmus köve alatt volt. Elaltatja az ellent. Alap.

DETECT MAGIC: Varázslatot keres, s ha különlegesen talál, elmondja.

TRIGGER: A HO1-ben a Hermit-nél lehetett begyűjteni. Alap. Tán tárgyak eltűntetésére, majd visszahozására jó. Boltban kapható.

RAZZLE DAZZLE: Itt a boltban is lehet kapni, de a HO1-ben egy „játék” folyamán lehetett elnyerni. A támadó lényeket lebénítja egy ideig.

FORCE BOLT: Támadóvarázs. A FLAME DART-tal ellentétben ez kók szlú.

LEVITATE: Lebegés, csak meghatározott helyeken használható.

ELLENFELEK:

(További tanácsokat a Guild Hall-ben csata közben kaphatunk)

Ghoul: Csontváz. Alsó ütéssel vannak. Elég gyenge. A karmait le lehet szedni, és el lehet adni a gyógyszerésznek (GET CLAW). Pénz nincs nála. Egy-egy bevitt ütés lassítja a hős mozgását, amíg nem teljesen meghal az.

Scorpion: Shit dolog, mert ha nincs nálunk Poison Cure Pill (\$12), akkor hamarosan kímélünk a faroksúrás miatt. Elég szívós. Ki lehet szedni a fullánkját (GET TAIL).

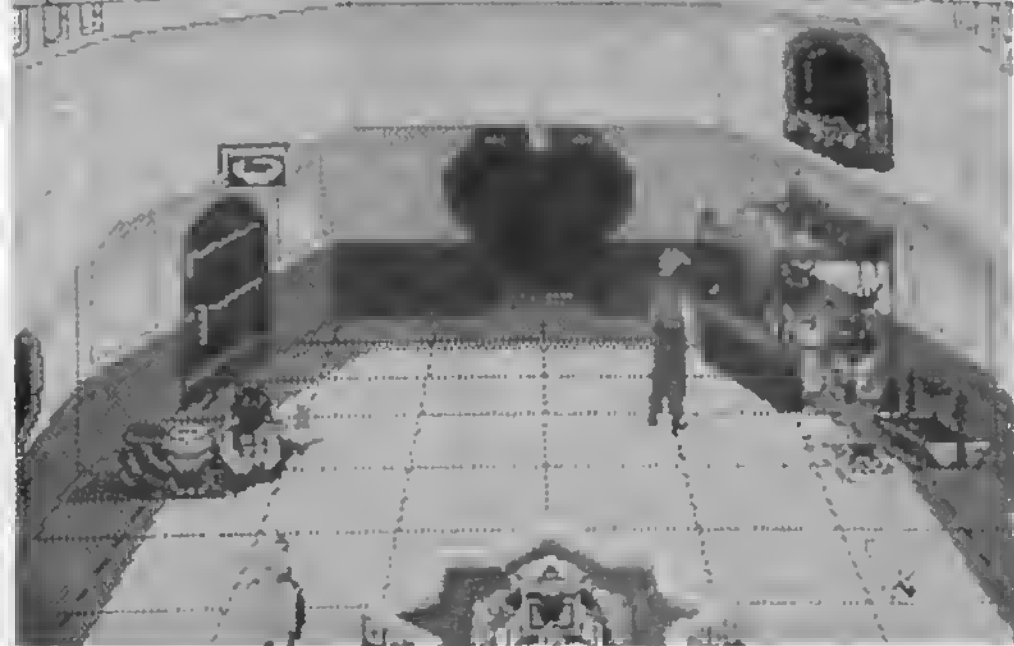
Jackalman: Sakálémberek — banditák. Általában csapatostul járnak, négy és hat között. Amúgy gyengécskék, de sok pénz van náluk (SEARCH BOOY).

Terror Saurua: A HO1-ben lévő szauruszok erősebb fajtája. Hülye, de viszont nagy az ereje. Védekezni a lábikrájával szokott. (Érdekes szokás, majd kipróbálom én is, csak nem tudom mit fog hozzá szólni CoVboyné? — CoVboy) Hasznatlan, mert nincs nála semmi useful.

Ezek vannak a sivatagban, de van pár egzotikus lény is, akik ritkák (pl. griff, ennél a magas útés a hasznos).

Most jöjjön a JÁTEKI

Abdulla Doo: Blablabla. Arról szól, hogy Raseir város elveszett a gonosz úr keze alatt, s most Shapeir-nek szük-sége van egy hősré. Jól van. Alljunk fel: **STAND** (Ez volt az első hasznos mondatunk). A teremben van egy hátulra vezető rész, ott alhatunk egy jót, mikor kedvünk tartja (nem csak éjszaka). **UNTIL DAWN** — Hajnalig. **ONE HOUR** — ???, **UNTIL EVENING** — estig (ha este van, akkor következő nap éjszakájálg). A következő a **CANCEL**. Egész érdekes lenne átaludni az egész játékot, s hagyni a bajt rájuk. De nem ez a játék célja, mert hősünk (kinek neve véletlenül még mindig VLAGYIMIR ILJICS ABDULLAH), nem szeretne „égyben, pénzért közt halni meg”, (ez egy idézet volt). Most menjünk inkább ki innen lefelé. A bejárat „plaza” tartalmaz egy kigyót bűvölő Katta-t, egy virágáros Katta-t, s egy ajándékboltos ipst. Ez az ipse a későbbiek során eltűnik, de most vegyünk tőle egy térképet és egy irányítót. Aargh. Nincs megfelelő pénzünk. Sebel, rikkant boldogan hősünk, hiszen arabokkal tell területen vagyunk, s barmit, bármire, barmennyit vákanak



△ Dollárt, márkát tessék! (PC)

(Ezt a hatyet véletlenül nem Shapelr'a Ostbainhof-nak hívják? — CoVboy). Csak ez még régen játszódk, s az üzleti szellem nem volt annyira kifejlődve, mert a pénzváltó az egyik legnehezebben megtalálható helyen van, a labirintusban. A pályaudvarra most kikeveredni nehéz, szóval menjünk inkább ki a sívtagba. Itt egy ór beszél nekünk, hogy nem ajánlatos a sívtagban délidőben járkalni, s hogy az veszélyes hely, mert tele van bandidákkal. Bandidák? Epp ez kell nekünk! Várjunk meg egy arra járó hordát (a sakéfejű gentlemanuszok a legjobbak, de van néhány kendőzött fejű rosszember is, akik a hogy melletti témadnak). A többiről jobb, ha elfutunk (Terror-Saurus, skorpió) — RUN. Miután elintéztük őket (előre — bók, hátra — hátra, jobbra — védés lent, balra — védés fent), kutasuk át a bandidákat — SEARCH BODY, s máris gazdagok vagyunk (ha pénzsűkében lennénk, akkor ezt jól lehet használni a gyors meggazdagságra). Most vegyük meg a térképet és az iránytűt. Fedezzük fel a térkép segítségével a zsákutcákat, elképzelhető, ahol lesz valami. Pl. (a térkép iránytűjét nézve) Északra, közép tájékon: Aziza, az Enchantress háza, ide kellene 2 sző. Délnyugatra: pánzváltó. Délkeletre: esztrológus. A terek 2 részéből állnak. Mindegyik téren van pár boltos (ékszer, kosár, szőnyeg, bőrmunka, lámpa, textil, virág, növény, korsó) s a szultán palotájának ny-l részén is van kettő. Van egy féktűz ajtó, ahová be lehetne törni, de nekünk amint belép a figuránk, megjelenik pár ór, s el vagyunk kapva. Hagyjuk tehát a későbbi idők. A szókókut terén (északra és délre is) meg a Guild Hall keleti részén van pár ajtó, ide érdemes benézni (későbbi kényelem szempontjából): fegyvergyáros, gyógyszerész, varázsboltos, a Guild Hall előtt néha egy orosz-lán+flickó=Liontaur fekszik, aki szintén nyugdíjas hős (mint a HQ1-ben az alvó tata). Rakeesh a neve. Néhanapiján egy kis „orosz-lán” játszik mellette, akira

most az anyja helyett (aki jobban szeret a gyerektanás helyett a léndzsátartást) ő vigyáz. Azért kis orosz-lán, mert Simbe a neve, és aki olvasott is valaha egy közép-afrikai vadász-könyvet, az rájön, hogy orosz-lán jelent szuahéli nyelven. Az anyja ugyanezt mondja, de a szuahéli helyett azt mondja, hogy az a saját nyelve. Szóval kenyal. Amúgy bent van egy hirdetőtábla, s ezen csak egy-két fontos dolog van. Pl. Keapon Laffin keresi a Dervish tekergő részt, pénz ad érte (Miért nem mindjárt Larry Laffin? — CoVboy). Van itt jávorszarvas-trófea is persze, ami a déli fajtából való. Erre a hős arról jött rá, hogy kalapot visel (mármint a trófea) (Gondoltam, hogy nem az uborkanonzervt — CoVboy), és kívül van még egy kalandorkönyv, amit ajánlott aláírni — SING BOOK. A függönyözött ajtó mögött szokott piheni a néger néni. Mivel neki egy gyerek is sok, ezért hagyjuk ezt az ajtót békén. A másikon ha bemegyünk egy edzést tartunk. Varázslat használata tilos. A nő egy pajzsos és egy dárda-val lesz. Mi meg törrel. Marha jó tréning. És ingyen van (a HQ1-ben még egy aranyt volt). Van itt ezenkívül egy fegyvershop is, ahol a harcosok kicserélhetik kardjukat egy sokkal jobbra (CSERÉLHETIK — szóval a tolvajnak, vagy varázslóknak nincs ilyen lehetősége). Amúgy ez 100 aranyba kerül. Itt viszont lehet tört vásárolni (nem kell egyesével venni, hanem meg lehet adni, hogy pl. 999-et kérünk). Elégge pökhendi alak, ezért meg kellene tanítani a jobb modorra. Kérdezzük meg a pajzsokról. Kiderül, hogy szkanderban nyerte. Hihh. Mi is tegyünk próbát. WRESTLE, majd megmondja mennyi is lesz a tét. Ha elfogadjuk, megint WRESTLE. Az állón fogunk ARM-WRESTLING-ezni. Bal nyíl — erő növelése. Jobb nyíl — erő csökkentése. Enter — Tartás. 'SPACE' — Nyomás. Miután lenyomtuk, megkapjuk a pénzünket, s várjuk, hogy kedvesebb legyen hozzánk. Nem, szerinte mi csak szerencsésabbak voltunk. Hmm. Talán

még egyszer meg kellene mutatni neki, hogy ki is a jobb. Nem, azt nem engedni, „nem akarja ilyen alakokra vesztegetni az idejét”. Nesze, Pukkadj meg. A Guild Hall előtt kb. a 3. napon megjelenik egy vándor, aki most kötéljáró (AGILITY) skill-jét mutatgatja, s természetesen becsméri a népat. Mondjuk, hogy YES, erre ő fogadást ajánl fel, hogy 1-et fizetünk, s 5-t kapunk, vissza, ha átme gyünk a kötélen. PAY. CLIMB ROPE. Fent ajánlatos gyakran menteni, de nem kell megijedni, nem olyan nehéz, s 7-esével növeli az AGILITY-t egy sikeres átjárás. A 'bal' billentyűvel előre lépünk, a 'jobb'-bal tanjuk a helyzetünket, a 'le' egyensúlyoz balra, a 'fel' meg jobbra. Ha inogna lépésnél a pali, akkor jobbra gomb kell. Persze ő is csak lebecsméri minket, s még kétszer kihív. Mind a kétszer lesz tét. Szóval még kétszer PAY, CLIMB ROPE. Ezután lehet ASK-olni, pl. a pénzváltó felől. Erre azt mondja az „osztálytárs”, hogy ilyen magunkféle tolvajokkal is dolgozik a pénzváltó. Szóval most menjünk oda. Váltunk át annyi pénzt, amennyit akarunk, majd ASK-oljuk munkáról (JOB). Először meg akarja tudni, hogy jók vagyunk-e a munkára, s utána fog csak üzletelni velünk. TELL-hetünk neki akármit, akkor azt mondja, hogy a nyelvünk aranyból van. (Alkohol ez én volnék! — CoVboy) Adhatunk neki egy csokor virágot is, de ő az ékszer kedvel. Itt van egy ór, akit jobb nem bántani (nem is lehet, de azért megmondjuk). Látogassuk meg a csillagász hapsit, aki először nem ismer fel minket (persze, hogy csillagász, mert szódásüveg vastagságú a szemüvege, és fogadni mernénk, hogy rövidlétű). Lehet kérdezni: PLANET, SIGN, FUTURE. Ekkor beszél nekünk arról, hogy most milyen bajlós jelek vannak az égen, meg kell egy hős, különben mindennek vége, meg blablabla. A jövőnkrol nem tud olyan fontosakat mondani, csak féleltatni zóldségeket hord össze, hogy pl. a félelem lesz az úr rajtunk, meg úrré lesz a félelem rajtunk stb. Ezt csak a látogatásunk után következő nap fogja mondani, men kell neki egy este, hogy kiolvasson mindent a csillagokból. Minden második napon a bejáratl tér előtt egy pasas száuruszokét árul, s nagyon meglepi a hősünket, hogy a száuruszok itt milyen kezesek. Vethetünk tőle egy száuruszt, s az 50 dináros árból lealkudhatunk tizet, erre kapunk egy szép, zöld, s látal száuruszt, ekkor rögtön belénkszeret, és egy nyelvet-nyelés smacival végignyalja a fejünket, ezután már a miénk is. Ezentúl nem lesz itt a kis ember, mert ez volt az utolsó eladható lény. Most már vele érdemes a sívtagba menni, előtte OPEN GATE a karámnál. Viszont a sívtagban le kell róla szállni, ha inni akarunk (TAKE OFF, majd felszállni a TAKE ON-na). Mivel az árus azt mondta, hogy ezek az állatok nagyon bátrak, soha nem hagyják el gazdájukat, s ha megtámadja valami a gazdát, ekkor ő is segítenek neki, mindenki elvárna, hogy ha jön pl. egy terrorszáurusz, akkor a zöld hátesünk is elkezd csépalni. De nem szabad ilyenben rámenykedni, mert amint meglát egy szőrnyet, levét a hátáról, és kirohan a képményről. Ha legyőztük az ellenfelet, akkor csak menjünk ki, majd vissza a képarnyóra, s ott találjuk a sívtag je-

lenigéi hajóját (azaz a száuruszunkat, ha valaki nem jött volna rá). Az egyik nép (kb. 8.) lesz olyan, ha nem nyúlunk soket a száuruszhoz, akkor kijön a karámból a plazába, s ez azt jelenti, hogy al kéne vele menni. Ez viszont csak később lesz, egyelőre hagyjuk. A gyógyszerésznél sok COMM pontot kaphatunk, csak kérdezzünk a tűz-, és földszörnyről (FIRE ELEMENTAL, EARTH ELEMENTAL). A tűzszörnyel kapcsolatban elmondja, hogy nagyon szeretne egy lyot, s akkor ő blabla. Nam fontos, hogy mit ígérget, mert úgysam fogjuk megkapni, ugyanis akkor le lenne már rombolva a város, ha ő kapná meg. Elmondja, hogy ahhoz, hogy megérintsük a tűzszörnyet, meg kell érteni a lángot. Kérdezzük erről (FLAME). Erre beledob egy kis tömjént (INCENSE) a melléte lévő égő tálkába, mire az éghető anyag léven megemeli a lángokat. Ha tovább faggatjuk, akkor azt is elmondja, hogy hogyan lehet legyőzni. Egy kis éghető anyaggal (pl. tömjén) csalogassuk ki a térről, majd mikor szűk helyen vagyunk, és nem tudja kikerülni a vizet, akkor gyengítsük le vízzel, s utána fogjuk el. De hogy? **ASK ABOUT CAPTURE.** Erre egy lámpa is jó lesz. Aha. Vegyünk hát egy csomag **INCENSE**-t, 70 centime lesz. A másik szörnyről azt mondja, hogy az ő eleme is a föld. Meg kell érteni a földet. Erről is kérdezzük (EARTH). Beledob egy darab földet a tűzbe, s az elég. Elmondja még, hogy a földszörnyet az égő porral (**BURNING POWDER**) lehet eliminálni. Abbol egyenlőre nem ad, mert kevés van neki, s nem hinné, hogy valóban szükségünk lenne rá. Egyébként elmondja az összetevőt, de mivel a program sok szavát nem is érti ezeknek, így nem kell megkérésni az összetevőt. Menjünk be a varázsboltba. Itt vegyük meg az összes varázslát, ami nem szerepel még a karakterlapon. Ha az megvan, kérdezzük meg egy kötélről, ugyanis nagyon ajánlhat egyet (**ROPE**). Elmondja, hogy varázskötél, meg mond még pár hülyeséget erről, hogy hogy kell használni (csukjuk be a szemünket, ameljük tel a kezünket, s gondoljuk hogy máris felszáll a köté). Ekkor másszunk rá, de süssünk én, mert a varázs hamar elszáll, s ott függünk a sammben, ezért leessünk). Lehat nézegetni a babákat (pl. *Rosalia* béba, a *Michelin Man*, *USS Enterprise* (nem én *Enterprise*), kenyérpirító, görgős csirke, röntgenszemű 15 dínarént, ezt meg is lehet venni (vegyük is meg). A gyógyszerésznél még vannak könyvek, amik a saját atomüket írják le illetve egy keletkező új szörnyről is van szakirodalom, a hatalmas és féltelmetes... Pizzéról, ami a Pizza nyers arejét birtokolhatja, vagy mi. Ezt a palit kérdazzuk meg *Aziza*-ról, mire azt feleli, hogy tudni kell a 'P'-t, meg a 'O'-t, hogy bejussunk. Hogy mi az a 'P', meg a 'O', azt még nem tudjuk (A *blifanyúzat*an legalábbis egy aorban vannak — *CoVboy*). Faggassuk még a többi szörnyről (**AIR ELEMENTAL, WATER ELEMENTAL**). A levegőszörnyre azt mondja, hogy tegyünk ragacsot a lába alá, majd dobjunk saret az arcára, s el van intézve. Hát ez mér nem annyira használható hint. A vízszörnyről még kevesebbet mond, ugyanis valami pénzről gagyog versikéjében, és hogy ezután majd le kell

söpörni a lábáról, és físzítsuk ki a vérosból. A fogadóban reggel és este van kaja, ekkor is aereszt egy-két poént, ha pl. kétszer akarunk enni, akkor azt mondja, hogy nem ajánlatos, mert még nincs feltalálva a szódabikarbóna. Vagy egy jobb vacsora után alig tudja alvonszolni magát az ágyhoz, de hát ő egy hős, ő meg tudja csinálni. Pérs este van műsor is, pl. *Shema* (a kattanó) táncol (ez eredetileg hárcrahívó tánc volt), illetve Omar a kőből szeval. Utóbbi ember elmondja, hogy kell nekik egy hős, mert a szörnyek ura jobb dolga híjában szörnyeket küld a városra, s a hősnek ezt meg kell akadályoznia. Kérdeznél lehet a Boszorkénynőről, erre elmondja, hogy *Azizénak* hívják. Infókat kaphatunk még a következő témában: **SULTAN, SHAPEIR, DERVISH.** Az 5. napon figyelmeztet minket a katta, hogy kint egy tűzszörny van, s elkezd *Abdulla Doo* óbégatni, hogy itt az ideje az újból hőstetre. Ha kimegyünk meglátjuk, hogy a tűzszörny kevereg a téren (mégsem csapott be a katta) **Doom No 1. - Fire Elemental**

Egyes azámú próba - Tűzszörny

Elkezd sorbe égetni a plazát, de a bazeros emberek már nincsenek ott. Most eljött a cselekvés ideje, mert megégeti a katték cégtábláját. Kövessük a gyógyszerész tanácsát: vezessük be a szörnyet a síkatorba a tömjénnel — **USE INCENSE.** Ha benn vagyunk kb. a kép feléig lesz elegendő tömjén (hiába vesszünk több csomaggal, ott mindig kifogy). Várjuk meg, míg a szörny a síkator alján lévő kövek első vízszintes vonalához ér, ekkor tegyük le a lámpát — **USE LAMP.** Most rögtön öntsük le vízzel — **USE WATER.** A szörny most nem tudott kitérni a támadás elől, sokkal kisebb lett. Féltében beugrik a lámpába, mi meg vilan zsebreágjuk. Ha fordítva csináltuk volna (előbb a víz, majd a lámpa), akkor kiszaladt volna a képernyőről a szörny, s a plazában újból megnőtt volna. Most már varázslámpánk van (aműgy is az *Aladdin & Co* készítette), de egyelőre még semmire sem használható (majd a földszörnyről talán, de nem, ott se). Ezután elmehetünk vissza a kocsmába, s ki lehet kérdezni *Abdullát* a többi szörnyről. A földre azt mondja, hogy a földrengés ereje van benne. A levegőre, hogy egy hatalmas forgószél, a vízre meg, hogy az lenne a legnagyobb csapás, mert kifogyna a véros a vízből, mivel az ott lakozik. Ajánlatos elmenni az Oázisba, amit az ór ajánl, hogy tekintsük meg. Azt mondja, hogy 5 egység délre, majd 3 keletre, s ott is vagyunk. Az egységet ő *shakoen*-nek mondja, és hogy az egy táv innen, óda. Aha. Menjünk al a száuruszal a *Dervish*hez (5-ször délre, majd 3-szor keletre). Elég különös pofa, és sok mélyértelmű „bolcsességet” mond, mint pl.: Az oázis tava olyan, mint egy bölcs mondás, mert mindkettő sakálnak létszik, de sokkal mélyebb annál. Yeah. A szakállas furcsa módon a fára tekeredett, s erről is tud bolcsot mondani, de most inkább hagyjuk. A szörnyekről is ki lehet kérdezni sorban, s elmondja róluk, hogy mindegyik a saját elemének tulajdonságát képviseli, pl. olyan a vízszörny a víznek, mint a mégnas a vasnak. Tépkedjük meg a szakállát (**GET**

BEARD), majd később vigyük el a varázsboltos *Keapon Laffin*nek. Menjünk vissza a látképhez, majd innen 7 képarnyót keletnek. Itt található egy ta, aminek női alakja van. Meg lehet öntözni, de még nincs sok értelme. Vissza a vérosba. Itt teleportáljunk *Azizához*, a varázslónénihez, majd kopogjunk be az ajtaján. Ekkor feltesz egy kérdést: *Mi a neved?* — **VLGYIMIR ILJICS ABDULAH.** Majd: *Ki küldött?* — Mondjunk egy varázslónevet, pl. *Keapon Laffin* (varázsboltos). Erre elkezd egy találóskérdést. Én vagyok az első: (ez az angol ABC első betűje, azaz az 'A'), majd: én meg az utolsó ('Z'). Kijön belőle, hogy *AZIZA*, szóval írjuk be ezt. Most beenged. (Az infoért köszönet *Rátonyi Andrásnak*). Itt örömmel konstatáljuk, hogy a varázslónéninek a víz az eleme. Tehát az elemek: Víz: *Aziza*. Föld: *Gyógyszerész. Levegő: Keapon Laffin.* A tűz meg majd biztosan a miénk lesz, mert a cím is *Trlal by Fire*. Visszatérva *Azizához*, meginvítál minket egy teára, ha leülünk. Szóval **SIT.** Ezután meg **YES,** mivel elfogadjuk a teét. Itt lehet kérdezni egy halom dologról, sőt bármit el is mesélhetünk neki, mert mindenre azt mondja, hogy: *Bölcs dolog volt, hogy megosztottad azt velem, ezantúl jobban fogom megítélni a dolgokat.* Kérdezzük ki a tomboló elemekről. Erre azt mondja, hogy jobb lenne, ha megmutatná. Az asztal képe bejön, s menüszelődik a 4 elem megtastestítője. Elmondja, amit mindenki tud, hogy ezeket nagy varázserővel bíró személyek hívják életre. De mond újat is, mert almondja, hogy mindegyiknek megvan az ellentéte, s egyiket sem lehet alpusztítani, csak legyengíteni az ellentétével, majd elfogni, s után bekés célokra lehet felhasználni azakat. Most jönnek sorbe az elemek: tűz (elmondja, hogy a víz az ellentéte, és a jellemző tulajdonsága az éhség), föld (tűz az ellentéte, a az erő jellemző), levegő (föld az ellentéte, a szabad mozgást szereti), víz (levegő az ellentéte, képtelenségében rejlik az ereje). Többet is mesél még róluk, pl. a tűzzel legyőzött földet egy ruhészsákban kell cipelni, vagy a vizet úgy lehet legyőzni, hogy kikergetjük levegővel a helyéről, majd az belemegy a legközelebbi víztároló edénybe. A vízről elmondja még, hogy a szörnye kiszívja mindenből a vizet, ami hozzáér, pl. az emberből is. A levegőről nem tud többet, mert az az ő ellenséges eleme. Szedjük ki belőle még valamit a *Fruit of Compassion*ról. Erre elmondja, hogy az bizony szomorú mese. Kijárol egy fátyolos női arcot, majd almondja, hogy abban az időben még fátylat viseltek a nők. Erre hősünk belekutyog, hogy csak a lényegét szeretné hallani. Belekezd ebbe is *Aziza*. Következik tehát az **ESTI MESE:**

Egyszer volt, hol nem volt, volt egy fiatal lány, aki gyógyító akart lenni, hogy tudjon segíteni más embereknek is. Az apja azonban nem engedte, hiába kérte a lány, hadd menjen el beiratkozni egy tanfolyamra. Az apja szerint túl veszélyes szakma ez egy ilyen fiatal lánynak, majd be akarta iskoláztatni egy karavánkísérő és kovács szakiskolába. Azonban a lány minden astá kéréste, s azzal is fenyegetőzött, hogy elmegy a városban világító lámpával jelzett házba dolgozni, ha nem engedli.

(A következő számunkban folytatjuk...)



ADVENTOUR

A Yosh szigetet átka

Itt a magyar nyelvű, szuper ékezetes Yosh-sziget o. adventure. Csonkított magyarral működik, főkére a Rátka! stufft, save/load nincs.

A program már kezdéskor holmi originál tomezról lecsag: tegyük be. Rövid töltés, és gyérünk. Egy csónakban vagyunk, most jöttünk egy hajóról, ami a tengor fonékára távozott. (V CSÓNAK) Egy bőrdíj. Kinyitni nem lehet, majd később. (EVEZ ÉK) A csónak összelörök, kikötünk. (V SZIKLA, V GETLI) Egy klin-rim, nem lrom le. Kelet felé egy sziklával van. Rajta írás, Yosh-nyelven. Rimbe szedve arról szól, hogy ha a Kristály beszűjét el akarjuk kerülni, dörzsöljük be arcunkkal a helyi Hólia-D termékcsalád egyedüli termékével, a Szent Zöld-dal. Ez egyébként egy érdekes hatású moha, ami Innan észak felé terem, majd később nagyon hasznos lesz. Menjünk D-re. Itt egy kőhetes hullát találunk. (V HULLA) és (KUTAT HULLA) Az eredmény egy pénzérme és egy csákány. Az új haverunkat még kőrdozgetjük, köszönhetünk neki, és még a beszélgetést is mag lehet próbálni, így inkább E. Itt (MÁSZIK FAL CSÁKÁNY) és máris egy párkányon vagyunk. (F TÖR), majd (LE). Egyébként itt bármely irány kledása után "a szubedásás esodálntos érzelér" követően "landolunk" a fal tővében. Vissza NY-ra, és döntjük ki az ottani magányos, szársz fát (VÁG FA)-val. Egy üreg látszik: LE. Itt automatikusan felvesszük a rozsdás kul-

csot, majd a versike elolvasása után visszamegyünk. (KÉ) Itt a moha. (VÁG MOHA TÖR v. KÉS). Valahonnan víz csapogásával haljuk, vagdossuk meg a bekrot a tőrral, ezután BE. A barlangban egy kristálytisztázó vízű tavaeskát látunk. (ISZIK VÍZ). Erőnlőtünk 100%-ra küszött vissza. (Ide bármikor visszatérhetünk Inn). A falban polcok vannak kiképezve, szóval (V POLC). Jutalmunk egy agyagedény. Egyébként a tő felé furcsán egy oszlop nyúlik... Majd máskor. (KI) Egyébként a szlgoten kőricál a Halál, a varázsló, és egy bennszűlött, nyugodtan beszélgetessünk velük (a mágusnak előbb köszönjünk), kérdezzessük őket. Verekedni talán nem volna muszáj... A barlang előtti helyszínről NY felé menve egy tisztásra jutunk, ahol egy kunyhó áll, és sok bekrot. Bekopoghalunk. (OLVAS TÁBLA). A lakókat hírdeli, névszerint "Rizsa Guru Von Mannaja Hlőba és Roger Roger A Rukettyés." A lényeg, hogy a guru lakik itt, manjünk BE. (KÖSZÖN GURU, BESZÉL GURU) Azt mondja, ha üzletelni akarunk, csak tessék. Ha továbbra is aróhetjük a beszélgetést, akkor panaszoson elmondja, hogy Rogar barátja vagy két hete eltűnt, fál hogy baja esett. ő volt a hulla. (KÉRDEZ GURU), mire sajtalmeszen válaszolja, hogy a Vulkan napokon belül kthör. Azt is mondja, hogy "h...hallottam egy dolgot, ha valaki átugrik egy bokrot, megfajti a titkot." Ha a kunyhó előtt átugorjuk a bezótót, egy medvecsapde

közepében kélünk ki, és sztkozódunk, mire kilép a guru hahotázva, és sajnálkozva mondja, hogy azt a vlcet sose tudja kihagyni. Üzleteleljünk: minden tárgyal megpróbálhatunk odaadni neki, de a kulcsot neli. A csákányért egy kötelel kapunk, a pénzért egy tolvajkulcsot, az edényért csorébe pedig megtanít a Yosh-nyelvre. (KI) Mostmár kinyithajuk a bőrdíjót: (NYIT BŐRDÍJ TOLVAJKULCS). Egy üveg máreg, és egy üveg RUM(III) a jutalmunk. Egyiket sem fontos maginni, de még a guru sem hajlandó ezekkel üzletelni. É-ra kullogva egy erős kapu elő jutunk, amit átmanetileg egy nagy gorilla őrlz. Vela a beszéd minden formája kommunikációs nehézségekbe ütközik, szóval próbáljuk kinyitni a kaput. A tolvajkulcs nem járt sikerrel, és ráadásul a gorilla is vngy fejbevégett, vagy lisbarúgott. A barlangban ígyunk egyet, majd fél választás is lehet a gorilla megölésével kapcsolatban.

1. Odamegyünk és (ha még van csákány), (ÜT CSÁKÁNY GORILLA).
 2. Ha még van rumunk, keressük meg Mr. Halált és adjuk át neki, mire elbattyog a gorillához és már egy dögölt állattal találkozhunk legközelebb.
- HÉI Törrel nem ajánlatos nekimenni, mert túl gyengének bizonyul. (a tör)
(Ha már ismerjük a Yosh-nyelvet, elolvashaljuk a rimbe szedett sorokat elszórva a játéokban).

Itt az Idő, hogy mohapekolést alkalmazunk: (DÖRZSÖL ARC MOHA), mire a prg azt mondja, hogy mostanság egy hinaros bókaszőlőro vagy 1 lápi remaláre emlékeztetjük. Slasszunk, mert a moha 5 lépés alatt lefoszlik az arcunkról, és mehetünk újat végni a falról. Toгыűk ozt. Menjünk be a barlangbe, ígyunk, és fösszük hozzá a kölelet az oszlophoz. (KÖT KÖTÉL OSZLOP, és LE). Egy vízzel teli üregbe jutottunk, ahol 3-4 parancs kledása után fulladásos halál vár ránk. Ehelyett vegyük fel a ládát (F LÁDA), és vissza (FEL). Kötél nélkül inkább ne jöjünk le.. A ládát csak a kulccsal tudjuk kinyitni, benna egy hatalmas kristályra lelünk. Sajnos, egy energianyaláb végigfutott rajtunk, és kettévágott. Inkább menjünk ki a barlangból, majd É-ra, a vulkán felé, hiszen már az írások is megmondták: "A Yosh-sziget átka a Tűzhegyből fakad, útka mindörökké megoldatlan mamd." Ebben mi nem vagyunk olyan biztosak, ezért visszamegyünk a kapu elő, melyen írás áll, "Crak McCapary". Itt az Idő: (DÖRZSÖL ARC MOHA, NYIT AJTÓ v. KAPU KULCS). Egy labornak berendezett tágas lórban vagyunk, kémcsövek és kis mochanikal szerkontyúk közt, és itt a titok nyílja: a VULKÁN-GÉP, ami az átkot gázok pontpontpont tornájában bocsátja a szigetre. Ne lörödjünk most semmivel, még e ránkrontó Crak-kal sem, mert néhány lépés múlva kinyír minket, és a moha is lefoszlik rólunk. Bátran nyissuk ki a ládát a kulccsal: jön a szép energianyaláb, de megütőközik bűvös-mohás képünkön, és Crak-et égelti por alekűvé.

Hát ez 100%, végigeslnéhtuk, a sziget lakossága ujjongva dobál fel minket (a Vulkangépet is, csak azt véletlenül elfelejtették elkapni...), az Átok elszált. Vége.

Ha a Halál, a varázsló vagy a bennszűlött mohás arccal meglát minket, kiróhógnak, hogy hiegy nézük ki?

• Vátyl Ákos, Toportyán Team, Dobrecan.

BUCK ROGERS (64, Amiga, PC)

Itt következik egy adag javítás és bővítés a BUCK ROGERS - C.D. szövegjelehez. Történet: ASZTERGIDÁK: VESTA, FGRTUNA, PALLAS, PSYCHO + EGC Gonnies bázis, JUNO + TUSZ, AURORA, THULE + börtön, CERES + RAM BAZIS. Ezek felkeresése a leledet után kerülhet sor, ez elől kivétel a THULE-I börtön és a CERES-I RAM bázis.

A PSYCHG melletti bázist elfoglalta Talon, majd ECG-k kerültek rá. Tárkép von róla (mármost a játékokban). Itt ol kell menni a jobb felső sarokba, majd aktivizálni az önmegsemmisítőt, amit kb. 50-re programozunk. Ezután rohanjunk a hajóba, de itt ECG-k állják utunkot. Amúgy itt nem teszünk egyperazítót. A villágítás gyenge, s ezért nehezen mozoghatunk. Ha lolrobbant a bázis, azzal kész is a dolgunk.

Most a JUND-n lévő tüst kellene kiszabodítani. Ezt csak azután lehet megtenni, ha a HQ-ban értesítetnek minket, hogy elrabolták a marsi homokfutó királynőt. Bann egy csomó robot, meg marsi ram vár minket, az irányítóteremben meg egy pali kislár végig utunkal. Meg kell keresni a királynőt, őt talolva találhatjuk (a bejáratl ajtóól ozámítva), de egyenesen egy egész sor érdekes dolognak lehetünk tanúi, pl. oknáknak, sivatagi mejmeknek, s természetesen a COMBAT BAT-oknak.

Ha felfelé mentünk, názzunk be minden baloldali toromba, s hamarosan meglettük amit kerestünk, az irányítóközpontot. Itt van a nagyfejű, aki ideig lebecsmérelt. Ellenünk küld meg utoljára egy tartalék támadórobotot. Ha ezt legyőztük, nemcsak a "szépsárges" királynőt mentettük meg a mace csábos 2 centis lakacskáival, hanem kapunk egy... egy rakétavetőt! No, ezért megérte ledelétogatni.

Ei lehet menni újból a marsi felföldekre, s itt a közepén egy lyukban valamolyk csoporttag ászevareh egy bizonyos dolgot, amit egy paragrafussszám képez. Ez nekem, csóró kalózmósolat-használnak negy gondot jelent, de talán nem fontos annyira. Ezt aztán jelentjük Scot.Doe-nak, mihelyt visszazárunk a hajóra.

Amúgy nem kerül mindlg a Thule-I börtönbe a Neo szigorúen titkos ügynöke, szóval, ha valekinek nem üzennek erről a HQ-ban, akkor ne ljeiden meg. Ezután árdomes elloglelni más hejélt, kotorászni a könyvtárakban, jókat inni és onni a bérókban, s azzal is infót szerezn. Fel szerelnék sorolni pár fontos információt, amit itt lehet hallani/olvasni.

• Ha ol okarunk loglelni egy hajót, lójük szét a logyverekt, majd a verzerlőjét, s ezután rohamozzuk meg (ram).

• Különösen vigyázzunk az orvosunkra.
• A CERES: eszterolda bázist elfoglalták az úrparkányok, de a litkos dolgokat ét tud-

ták lónl FGRTUNA-ra (erről egyelőre nem tudok semmit, mert nem található meg).

Karakterek:

RAM ASSAULT BGT: Szürkés-kék színű, kb. egyenlő méretű a COMBAT BOT-tal, ez plazmavetőt használ. Ha az kifogyott, akkor BGLT/NEEDLE GUN-t.

RAM COMBAT BOT: Ez nem használ plazmavetőt (javítás)

RAM ASSASINS (! — nem ASSISTENTS): Ram "orgyilkosok", tiszték.

Note 1:

A marsi taluben meg lehet győzni az ambo-reket a GLIDERG-ek árkezéséről, de ekkor is kell nekik segíteni.

Note 2:

A vénusz bázison először el kell látegetni a harmadik omeleti rabekhoz, s csak ezután lehet találkozni a vénuszlekek lónökével.

REPAIR ELECTRONICAL: Elektronikus dolgok javítása, az elhagyott hajón és még pár más helyen használható

REPAIR MECHANICAL: Mechanikai dolgok javítása

REPAIR NUCLEAR ENGINE: Az űrhajónál a motor javítása

LIFE SUPPORT: Az űrhajónál az életfenntartó dolgok jav.

REPAIR ROCKET HULL: Az űrhajó páncéljának a javítása

JURY RIG: Nem tudom pontosan mire jó, de a csatában valami rontást idéz az ellenfelel.

BYPASS SECURITY: Fontos! Titkosított dolgok előlésa, titkos ajtók nyitása

OPEN LOCK: Zárnítás

GMMG OPERATIONS: ? Kommunikációs berendezések kezelése

SENSOR OPERATIONS: A szenzorok kezelése, az ellenséges űrhajóról infót kapunk ennek segítségével

DEMOLITIONS: A demótlót használata, Fontos!

FIRST AID: Elsősegély

REPAIR WEAPON: Fegyverjavítás

GRVGS SKILL-EK

LIFE SUSPENSION TECH.: Életfenntartási technológia

TREAT LIGHT WOUNDS: Könnyű sebek gyógyítása

TREAT CRITICAL WOUNDS: Kritikus sebek gyógyítása

TREAT POISONING: Mérgezés gyógyítása

TREAT STUN/PARALYSIS: Bénulás gyógyítása

TREAT DISEASE: Fertőzés gyógyítása

DIAGNOSIS: Na mi?

PLANETGLOGY: Bolygóismeret, a túléléshez kell

BATTLE TACTICS: Harc közben néha felut egy kis szöveg arról, hogy leltikus lesz-e

a kóv. lépése

ASTRONOMY: Lehet, hogy asztronómia?

Nem láttam hasznát, bár a PLANETARY SURV.-nél kell

MATHEMATICS: Talán teafőzési képesség?

ASTROGATION: Űrhejőirányítás

NAVIGATION: Van egy huszasom rá, hogy navigáclól

DISGUISE: Hogy áll rejtünk az állruha

LIBRARY SEARCH: használható ORIVE JETCAR-nál. Nincs sok haszná, koosilver-

zetés

ETIQUETTE: kell, a marsi sivatagban a bennszülötteknél

PILOT FIXED WING: Ezt se használtam,

fixszárnyúok vezetése

CLID: Kell a vánuszi bázisnál

DRIVE GRUND CAR: Telajjáró vezetése, nem használtam

MANUEVER IN G (G gravity): Ahhoz kell, hogy az űrben ne redukálódják 3-ra a mozgásunk, hanem láphessük a normális 12-t.

PILOT ROTOR WING: Helikopterfálák vezetése, nem jó semmire

USE JETPACK: Hátitáskaszarú röptető szerkezet használata, csak a szabad ég alatt lehet használni

HIDE IN SHADOWS: Fontos! Elrejtőzés más elől, lóleg hejők megszallásakor

MOVE SILENTLY: Csóndeo trappolás

PICK POCKETS: Egyszer kellett használnom, zseblohajlás

ACROBATICS: Nem kell használni sosem

CLIMB: Mászás, szükséges

ACT: Szerepalekítés, viszont elég fontos

INTIMIDATE: Ijesztgetés, nem mindig jön be, de használható

LEADERSHIP: Főleg az elején fontos, az irányítás fontossága, mikor a Neo csoportok segítenek nekünk, akkor mi irányíthatjuk őket

BEGRIEND ANIMAL: Barátságosság az állatokkal szemben, egyszer használtam, o eovbakkal szemben

FAST TALK: Gyors beszéd, nem használtam egyszer sem

SINGING: Azt jelentli, hogy milyen jól tudunk a kádban énekelni, miközben a hasunkat szappanozzuk. Magától ártatódó, hogy fontos.

DISTRACT: Eterol (figyelmet), megzavar, szörokozatlás, nem hinném, hogy fontos lenne

ETIQUETTE: Az etikett jól ismerés ma-napság mindenkéül olvárhaló, de a XXV. sz.-ban semmi haszna szerintem

TRACKING: Nyomozás, nyomolvasás, nem árt ha jó

SHADOWING: Nyomkövetés, követés, lehet, hogy kell

PLANETARY SURVIVAL: Túlélő képesség

• Homoki Péter, Székesfehérvár

Champions of Krynn (64, Amiga, PC)

A sárkányok közül vigyázzunk a Kopak, Borak, Aurak-léle házilóalkákkal.

A legveszélyesebb az Aurok, erős varázsló. Általában Fire Shield-del kezd, ha sebesülés miatt nem tud varázsolni, akkor energiasugarat lök ki, ezenkívül képes lángot kópní, amivel az áldozatot meg is vektíja egy időre.

Sanction átkutatlása

A városba érve egy tolvaj dázsmálja o pénztárcánkat. Harmadszorra elkapjuk. Fo-

gyesszük ki, mire elköpi, hogy a gonosz csapatok a legadó északi szobájában vannak. Ki kell nyílni őket. A legadó olatt lévő kis terem egy kisebb kincset rejtőget. A keleti felon van egy kapu Huernyd-be és Duarghost-be. Menjünk az utóbbiba. A híd-on kapukok rohennnek meg. Míg egyonvágjuk őket, a többiek olzárják az utot. He-he. De egy ilyen pilláner trükköl nem tudnak minket tartóztatni. Na irány a nyugati rész, a dokkok. Egyszerre csak egy női si-

kolyre leszünk illyelmesek. Elkapták a Minotaurok. Ha kiszabadíjuk (talán túléljük) kidarúli, hogy a mi emberünk és a legdőlbb dokknál vár, mert most jobb he aktúnunk. Korossuk meg. Kapunk tőle egy medált, mely megmutatja a rejtett ajtót a Minotaurok börtönétől délre, vagy északra. Tök mindogy, a keleti (ajtón) talon lévő ajtó Huernyd-be még működik. Jó vicc volt, ugye?

• Kovács Gébor, Fataórajk

HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE

KING'S BGUNTY (64): Nemrég vettem fel a programot, és nagyon elnyerte a tetszésemot. Előttöm ugyan már elkezdte valaki, szóval csak 700 napról indultam. Mikor o vágere értom, újra okartam kezdeni, de a program logia magát és visszament az utoljára klmontott állásához. Hogyan lehet újra

kezdeni a játékot? A Tóth András, Bp. CoV: Ugy, hogy felveazod mág egyszer. Ilyen jellegű játékoknál magától értetődik, hogy az amber rögtön az elején készí 5-6 másolatot arról a lemezoldatról, ahova az a játékalást mantli, aztán azokra mentőget. Lehet, hogy ez mágoem tal-

jesen nyilvánvaló dolog, mert már egy coomóan jöttek ilyen problémákkal SSI-azerepjátékokkal kapcsolatban. Rémlík, mintha ez benne lett volna a leírásban is — de ha mágoem, akkor viszont azt is ki-felejtettük belőle, hogy az lntrot a "SPACE" magnymásával lehet átugrani.

ELSŐSEGÉLY



Szigeti Sándor Miskolcra néhány
Amiga cheat-tel gazdagítja az

Elsősegély rovatot:

Mega-Lo-Mania:

- 2 - GZIARZLIWMX
- 3 - MKIAVZLXXSJ
- 4 - KPIANBSXXSF
- 5 - OAIADAMYXSL
- 6 - OFIAVBSYXSH
- 7 - VOHAZBSJTAT
- 8 - SVHAAASGWMF
- 9 - SHKAKESPTAL
- 10 - JGLAXWCTHAY

Goda:

- 2 - WDK
- 3 - ZSD
- 4 - EMJ

Logical (néhány érdekesebb pélya):
FALCONS FLIGHT, WONDERLAND,
THE SNARE, ARROW ROAD, BACK IN
RED, THE DARK AGE, PICTURE OF
HER, ALEXANDRIA, WALK IN CREAM

Logo/L:

- 11 - 23YF
- 23 - W2TM
- 35 - KGGL
- 47 - HCDV
- 59 - TSPM
- 71 - I2DM
- 83 - XUSH
- 95 - ZMWX
- 107 - S2MZ
- 119 - 2CVO

Logo/II:

- 11 - F8ET
- 23 - K3JE
- 35 - LJJO
- 42 - ULSA (eddig jutottam)

Logo/III:

- 11 - UHS5
- 18 - Y1WJ (eddig jutottam)

Krizsán Gergely Budapestről az
ELF c. program 1.pályájához nyújt
némi segítséget Amigára:

1.világ: madárnak mag (give), cserébe
toll; indiánnak toll (give) cserébe újság;
WC-n ülő embernek újság (give) cseré-
be gyufa; tűzhelynek gyufa (use) +
csirke (use) cserébe sült csirke; hajlon-
gó embernek sült csirke (bribe) cseré-
be kinyitja a jobb oldali ajtót, ahol be-
mehetünk.

2.világ: wizard-nak varázskönyv (give)
+ almamag (give) cserébe alma; őrne-
k alma (give) cserébe kinyitja az ajtót (itt
szedjük fel a csorba baltát).

3.világ: köszörűsnek csorba balta
(give) + zacskó pénz (give) cserébe
élezett balta; csavargónak balta (give)
cserébe varázstekercs; zöld szörny tá-
madása a varázstekercsrel (attack)
cserébe protkó; törpének protkó (give)
cserébe hangvilla; őrne-
k hangvilla (use) cserébe mehetsz jobbra...

Weigert József (POC) Gyomaendrő-
dön a PP Hammer c. játékkal szeret
játsszani C64-en. El is küldte nekünk a
játék első 38 szintjének kódját:

- 01-SARDINEN
- 02-GARDINEN
- 03-COUSINEN
- 04-SCHIENEN
- 05-BIENEN

- 06-MIENEN
- 07-SCHMIDT
- 08-MUELLER
- 09-MEIER
- 10-HINZ
- 11-KUNZ
- 12-SCHULZ
- 13-SCHNEIDA
- 14-ALLE
- 15-MEINE
- 16-ENTCHEN
- 17-SCHWIMMN
- 18-AUFM
- 19-SEE
- 20-GOODBYE
- 21-AND
- 22-THANKS
- 23-FOR
- 24-THE
- 25-FISH
- 26-FOURTY
- 27-TWO
- 28-DA
- 29-ANSWER
- 30-MIT
- 31-FUENF
- 32-MARK
- 33-SIND
- 34-SIE
- 35-DABEI
- 36-AEGYPTEN
- 37-BESCHIED
- 38-SAMSON...

Ja, és itt van még egy CHEAT a DYTER
07-hez: ha játék közben beljűk, hogy
'JULIA', örökéletet kapunk. Ha újra be-
írjuk, kikapcsolódik az Örökélet. Ezt
egyébként a képernyőn egy kis zöld
négyzet jelzi.

Bencs Viktor Budapesten egy PC
lelkivilágában ezert túrkélni. Most az
Eye of Beholder, a Prince of Persia,
valamint a Castles c. programok
kódjait küldte el:

EOB: (sor,sz0,kód)

- 1,1,AROUND
- 1,2,RANK
- 1,3,CLERICS
- 1,5,DUNGEON
- 2,1,szerintem nincs megoldás
- 2,2,CURSOR

- 3,1,PUMMEL
- 3,2,CAREFREE
- 3,3,WEAPONS
- 3,4,MYSTIC
- 3,6,FEATURE
- 4,2,CERTAIN
- 4,3,FITNESS
- 5,1,INFORMATION
- 5,3,szerintem nincs megoldás
- 6,1,GNOMES
- 6,2,AWAY
- 6,3,DISPLAYED
- 6,6,LINE
- 7,1,BELOW
- 9,2,CAN
- 10,2,ATTACK.

Prince of Persia: (szó,sor,oldal,betű)

- 1,1,3,A; 1,5,3,W
- 1,5,10,P; 1,6,8,I
- 2,1,4,J; 2,2,6,K
- 2,3,4,R; 2,4,1,T
- 2,4,10,G; 2,5,3,Y
- 3,2,11,F; 3,3,5,D
- 3,5,4,C; 4,2,4,T
- 4,2,5,F; 4,2,7,M
- 4,3,1,L; 4,4,3,B
- 4,5,2,7; 4,5,3,R
- 4,6,7,O; 4,6,10,Y
- 4,7,12,E; 5,2,1,V
- 5,3,3,C; 5,5,1,O
- 5,6,2,H; 6,1,1,D
- 6,5,7,B; 6,6,1,P
- 6,7,4,S; 7,5,8,U
- 8,2,1,S; 8,10,2,N
- 9,2,4,L; 9,2,5,A
- 9,3,2,J; 11,3,3,M
- 11,7,1,U; 12,6,1,H
- 13,2,8,I.

Castles: (szint-k0d)

- 01-1295; 02-1287
- 03-1322; 04-1259
- 05-MONTGOMERY; 06-SAVOY
- 07-CAERNARVON; 08-13000
- 09-1158; 10-1173
- 11-1186; 12-1194
- 13-1215; 14-1200
- 15-BARNABAS; 16-EDWIN
- 17-EDITH; 18-GWINEDD
- 19-OGRES; 20-CANTREF
- 21-POWIS; 22-BEAN SIDHE
- 23-FAERIE; 24-SEELIE
- 25-ANDRE; 26-125,000
- 27-EXCELLENT; 28-1215
- 29-ABERFFRAW; 30-ROGER.

Tóth Attila (Mc.Troi) Tapolcán nagyta-
karítást végezhetett, hogy ráakadt arra a
néhány 64-es programra, amelyhez
most POKE-okat küldött be nekünk:

Who Dares Wins 1. - POKE 4516,99
(Örökélet)

Who Dares Wins 2. - POKE 15697,173
(Örökélet)

Quest for Tires - POKE 7341,99 (öt-
venhat élet)

Commando - POKE 2180,255 (Örök-
élet)

Infiltrator 3. - POKE 9551,12 (végtelen
grénátok); POKE 1044,96 (sérthetetlen-
ség)

Choplifter - POKE 8011,173 (Örökélet)

Alrwolf - POKE 13466,252 (sérthetet-
lanség)

Pharao's Course - POKE 34070,4
(Örökélet)

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Memória szerkesztő

Az itt mellékelt rutin bevittele után egy frap-páns kis memória-szerkesztő birtokosai lehetünk, melynek négy fő funkciója van:

'F1' — az aktuális képernyő bemutatója az aktuális képernyő-hez. Inicializálás-kor ez \$4000

'F3' — Lapozás előre. Az aktuális címhez hozzáadódik \$03E8 (#1000)

'F5' — Lapozás vissza;

'F7' — Info — ki/be. Ennek hatására megjelenik, ill. eltűnik a felső két sort elfoglaló info-card. Ez az alábbiakat tartalmazza:

X,Y: koordináták

SAVE-MEM: aktuális képhely kezdőcíme

Ha bekapcsoljuk az info-card-ot, az addig a felső 2 sorban lévő szöveg puffertbe kerül, majd ha megszüntetjük az info-t, visszalődik a felső két sorba.

Még két jótanács: Ha „kimentjük” a képet (F1), ne tartuk bekapcsolva a card-ot, mert az fog kimentődni, a felső két sor helyett.

Ha a program aktív, ne nagyon programozgassunk! A megjelölt részen (a prg. végén) szöveg található. Ezt „monitor”-ból kell beolvasni.

A rutin rásztergmegszakításra kapcsolódik bele az Interpreter rutinjeibe. Aki nem tudja, hogy mi az, az vegye meg a CoV Évkönyv '91-et és olvassa el a programozástechnika részben.

Akkor lássuk a rutint:

```

6000 78      SEI
6001 A9 7F    LDA #7F
6003 8D 0D 0C STA #0C0D
6006 A9 81    LDA #81
6008 8D 1A 00 STA #001A
600B A9 2F    LDA #2F
600D 8D 14 03 STA #0314
6010 A9 60    LDA #60
6012 8D 15 03 STA #0315
6015 A9 0D    LDA #0D
6017 85 F8    STA F8
6019 85 FD    STA FD
601B 8D 00 20 STA #2000
601F A9 04    LDA #04
6020 85 FC    STA FC
6022 A9 40    LDA #40
6024 85 FF    STA FF
6026 8D 01 20 STA #2001
6029 A9 00    LDA #00
602B 85 FF    STA FF
602D 58      CLT
602E 60      RTS
602F FF 19 D0 INC D019
6032 A5 FF    LOA FF
6034 C9 01    CMP #01
6036 DD 07    BNE #07F
6038 A9 01    LDA #01
603A 85 02    STA 02
603C 20 26 61 JSR 6126
603F A5 C8    LDA C8
6041 C9 04    CMP #04
6043 F0 0F    BEQ #0F54
6045 C9 05    CMP #05
6047 F0 0E    BEQ #0E57
6049 C9 06    CMP #06
604B F0 00    BEQ #005A
604D C9 03    CMP #03
604F F0 0C    DFO #0C50
6051 4C 31 EA JMP FA31
6054 4C 64 60 JMP 6064
6057 4C 94 60 JMP 6094
605A 4C AF 60 JMP 60AF
605D A9 00    LDA #00
605F 85 02    STA 02
6061 4C 07 61 JMP 6107
6064 A2 03    LDX #03
6066 A0 00    LDY #00
6068 81 FB    LDA (FB).Y
606A 91 F0    STA (FD).Y
606C C8      INY
606D 00 F9    BNE 6068

```

```

606F E6 FC    INC FC
6071 E6 FE    INC FE
6073 CA      DFX
6074 D0 F0    BNE 6066
6076 A0 F8    LDY #F8
6078 B1 F8    LDA (F8).Y
607A 91 F0    STA (FD).Y
607C 88      DEY
607D D0 F9    BNE 6078
607F AD 00 20 LDA #2000
6082 85 FD    STA FD
6084 A0 01 20 LOA #2001
6087 85 FE    STA FE
6089 A9 00    LDA #00
608B 85 FB    STA FB
608D A9 04    LDA #04
608F 85 FC    STA FC
6091 4C FA 60 JMP 60FA
6094 AD 00 20 LOA #2000
6097 18      CLC
6099 69 F8    AOC #F8
609A 8D 00 20 STA #2000
609D 85 FD    STA FD
609F AD 01 20 LOA #2001
60A2 69 03    ADC #03
60A4 8D 01 20 STA #2001
60A7 85 FE    STA FE
60A9 FF 20 D0 INC D020
60AC 4C C7 60 JMP 60C7
60AF A0 00 20 LOA #2000
60B2 38      SFC
60B3 E9 E8    SBC #E8
60B5 8D 00 20 STA #2000
60B8 85 FD    STA FD
60BA AD 01 20 LOA #2001
60BD E9 03    SBC #03
60BF 8D 01 20 STA #2001
60C2 85 FE    STA FE
60C4 EE 20 00 INC D020
60C7 A2 03    LDX #03
60C9 A0 00    LOY #00
60CB B1 F0    LDA (FD).Y
60CD 91 F8    STA (F8).Y
60CF C8      INY
60D0 D0 F9    BNE 60C8
60D2 E6 FC    INC FC
60D4 F6 FE    INC FE
60D6 CA      DEX
60D8 D0 F0    BNF 60C9
60DA A0 E8    LDY #EB
60DB B1 FD    LDA (FD).Y
60DD 91 FB    STA (FB).Y
60DF 88      DEY
60E0 D0 F9    BNF 60D8
60E2 A0 00 20 LDA #2000
60E5 85 FD    STA FD
60E7 AD 01 20 LOA #2001
60EA 85 FE    STA FE
60EC A9 00    LDA #00
60EE 85 FB    STA FB
60F0 A9 04    LDA #04
60F2 85 FC    STA FC
60F4 CE 20 D0 INC D020
60F7 4C FA 60 JMP 60FA
60FA A2 FF    LDX #FF
60FC A0 FF    LDY #FF
60FE 88      DEY
60FF 00 FD    BNE 60FE
6101 CA      DFX
6102 D0 F8    BNF 60FC
6104 4C 31 EA JMP EA31
6107 A5 FF    LOX FF
6109 F0 00    CPX #00
610B F0 19    BEQ #126
610D A2 00    LDX #00
610F 86 FF    STX FF
6111 A0 00    LDY #00
6113 B9 80 61 LDA #180.Y
6116 99 D0 04 STA #0400.Y
6119 C8      INY
611A C0 5D    CPY #5D
611C D0 F5    BNE 6113
611E A2 D0    LDX #00

```

```

6120 8E 07 20 STX 2007
6123 4C FA 60 JMP 60FA
6126 A2 01    LDX #01
6128 86 FF    STX FF
612B 86 FF    STX FF
612A AE 07 20 LDX 2007
612D F0 01    CPX #01
612F F0 12    8FQ 6143
6131 A2 01    LDX #01
6133 8F 07 20 STX 2007
6136 A0 00    LDY #00
6138 89 00 04 LOA #0400.Y
613B 99 80 61 STA #6180.Y
613E C8      INY
613F C0 50    CPY #50
6141 D0 F5    BNE 6138
6143 A2 00    LDX #0D
6145 8D 00 62 LDA #6200.X
614B 9D 00 04 STA #0400.X
614D E8      INX
614C E0 50    CPX #50
614F D0 F5    BNF 6145
6150 A5 D3    LOA 03
6152 20 86 61 JSR 6186
6155 BD 28 04 STA #0428
6158 8F 2C 04 STX #042C
615B A5 D6    LDA D6
615D 20 86 61 JSR 6186
6160 8D 31 04 STA #0431
6163 8F 32 04 STX #0432
6166 A5 FE    LDA FE
6168 20 86 61 JSR 6186
616B 8D 40 04 STA #0440
616F 8E 41 04 STX #0441
6171 A5 FD    LDA FD
6173 20 86 61 JSR 6186
6176 BD 42 04 STA #0442
6179 8E 43 04 STX #0443
617C A5 02    LDA 02
617E C9 01    CMP #01
6180 F0 03    8FQ 6185
6182 4C FA 60 JMP 60FA
6185 6D      RTS
6186 BD D8 20 STA #20D8
6189 29 FD    AND #FD
618B 4A      LSR A
618C 4A      LSR A
618D 4A      LSR A
618E 4A      LSR A
618F AA      TAX
6190 8D A0 61 LOA #61A0.X
6193 AB      TAY
6194 AD 08 20 LOA #2008
6197 29 0F    AND #0F
6199 AA      TAX
619A BD A0 61 LOA #61A0.X
619D AA      TAX
619E 98      TYA
619F 60      RTS

```

61A0	30	31	32	33	34	35	36	37
61A8	38	39	01	02	03	04	05	06
61B0	18	20	20	20	20	20	20	20
61B8	20	20	20	20	20	20	20	20
61C0	20	20	20	20	20	20	20	20
61C8	20	20	20	20	20	20	20	20
61D0	20	20	20	20	20	20	20	20
61D8	12	05	01	04	19	2E	20	20
61E0	20	20	20	20	20	20	20	20
61E8	20	20	20	20	20	20	20	20
61F0	20	20	20	20	20	20	20	20
61F8	20	20	20	20	20	20	20	20
6200	20	20	20	20	20	20	20	20
6208	20	20	20	20	00	05	0D	20
6210	05	04	09	14	28	20	02	19
6218	20	02	02	03	20	20	20	20
6220	20	20	20	20	20	20	20	20
6228	18	30	24	20	20	20	19	3D
6230	24	20	20	20	20	20	13	01
6238	16	05	20	00	05	0D	3A	24
6240	20	20	20	20	20	20	20	20
6248	20	20	20	20	20	20	20	20

© Molnár Zoltán, Képekeméi

CoV 25/25

East Calling West (WLS)

A történet szerint Xenid lovagot száműzték az x-várból és csak úgy juthat vissza, ha egy másik világban megtalál egy térképet és így megszabadítja a területet attól, hogy a gonosz leigázza és a térkép segítségével elfoglalja a birodalom kis, de értékes tájait.

Az első lépésünk, hogy eldöntsük, északnak, vagy nyugatnak akarunk-e menni, egy tábla előtt. Nézzünk körül először is: mi van nálunk (t).

Egy korszó, ami teljesen üres. Menjünk északra, majd nyugatra a karoszteződésnél (ó,ny). Egy kúttal szemézünk, de ne legyünk túltalanak. Ha már van benne víz, tegyük a korszóba is (merít korszó). Ha megmerítetted, kelet (k), majd dél (d). Itt van újra a tábla, de most menjünk nyugatra (ny), majd újra nyugat (ny). Megvizsgálhatod az itt található várat, de felesleges (v vár). Ha-

lyetta inkább kapogtassunk a kapun (kapogtat kapu). Ha nálunk van egy korszó víz — márpedig miért ne lenne — adjuk, oda (ad korszó). A várban találjuk magunkat. Ha északra megyünk (é) olvassuk át a könyvet (olvas könyv), ahonnan sok fontos információt nyarunk. Ha klovastuk, menjünk délre (d), majd újra délre (d). Itt fogjuk meg a tálcán található kenyeret (t kenyér) és üljünk le a székre (ül szék). Egy poros úton találjuk magunkat, ismerős a táj, tehát kelet (k), észak (é) és újra kelet (k). Mocsár szélén egy bácsika kér kenyeret, adjuk hát oda neki, (ad kenyér bácsika).

A mocsáron át mognylik az út, a túloldalon találjuk magunkat. Sűrű az erdő. Innen nyugatra és délre vezet az út, én a dötít ajánlom (d), de kilehet próbálni a nyugatit (ny) is, igaz meghalsz!

A tisztáson vizsgálódjunk egy picit (v tisztá-

tás). Az itt található bakták kapjuk fal (l balta). Vágjuk ki az utunkat álló tét (vág fa balta). A rézkutcs nekünk nem kell, de felvehetod (f rézkutcs). Innen délre (d), igaz a proamból nem kapunk élesülést, hogy nyugatra is vezet út, de elnézhatunk arra is (ny). A fán lévő cetlit olvassuk át (olvas cetli). Ezt inkább a crackereknek ajánlom, akik ismernek angam. Az üzenet nem mindenki számára fontos, tehát visszamehetünk a kis házikóhoz kalotré (k). Itt menjünk ba (be), majd vizsgáljuk meg a papírcetlit (v papírcetli). Erre egy code-et kapunk amit írjunk be a gépbe. A játéknak a célja végül is annak a papírcetlinak — térkép — megtalálása volt. Erdemes végigjártszani a programot, mert utánne egy maglapeítés ár mindenkik. Sok szerencsét kívánok a játékhoz!

• Rajcsányi László
(Laco of wls) Dunakazsi

Arrow of Death I.

A játék PIGMY konverzió C64-ről.

Mindjárt egy jó tanács: egy síma 'RETURN'-nel tüntessük el a képket, mert egy későbbi helyszínen tönkremehet tőle a játék.

Kezdetben egy COURTYARD nevű helyiségben vagyunk, egy halott futár társaságában. Kutassunk egy kicsit (EXAM MESSENGER, EXAM COURTYARD). Vizsgálódásunk eredménye egy kötél, és egy amulet (TAKE ROPE, TAKE AMULET). Most nyugat (W), dél (S). Itt egy varázsló és egy Golden Baton nevű bigyó, amit ne tapertoljunk, mert egy kicsit halélos. Ezenben az (EXAM ZARDRA) hatása az, hogy pusztítsd el XERDON-t... Mágikus nyilvesszők... Arrrgghh! Meghalt. Nyugat (W), itt egy kámpó (HOOK). Most érdekes dolgot fogunk csinálni, ezt nem szinkronizálom (TAKE HOOK, TIE ROPE, DROP HOOK). Kelet, észak (E,N) (Gy.k.: arra megyünk!) Nyugat (W), itt egy páncél, és egy ilyen pajzszerű bigyó. A páncállal tők meglepő dolgot fogunk csinálni (WEAR ARMOUR) (EXAM COAT). Jé, ez forog. Hajtsuk meg 'mint Singer a varrógépér' (3x TURN COAT). Egy lehetetlenül ittkos ajtó. No ide beme-gyünk (nem mondom meg, hogyan). Itt egy kard (TAKE SWORD). Ki. Vizsgáljuk meg az eddig érintetlenül hagyott ágyat (EXAM BED). Nicsak egy kispárna. Argh! Utálom a kispárnákat (TAKE PILLOW, CUT PILLOW). Egy pénztárcát (OPEN PURSE) Ebben van pénz! No nem baj, mindjárt eladakozuki (DROP PURSE, DROP PILLOW).

Most, hogy kíváncskodtuk magunkat, 2x kelet, 1x észak (E,E,N). Már itt is a koldus! Ennek a pénzünk kellene (GIVE COIN). Ó, hát ez jó üzlet volt. Itt egy üveggömb, és egy cetli. (TAKE NOTE, READ NOTE, DROP NOTE, TAKE ORB). Annyival okosabbak vagyunk, hogy csak na: 'ha minden elveszett, vár'. Kelet (E). Próbá szerencsa (WAIT). Trallallal! Ez teleport a jávából Észak (N). Itt a rávósz. De ki fizeti a rávósz? (Lehet, hogy a Postabank? Mindenesetre állítólag decemberben lesz PIRAMIS koncert is — CoVboy) Adjuk neki az Amulet-et (GIVE AMULET). Itt vagyunk a csónakban, de Innen nincs kijárat (WAIT). Megint sikerült! (Többet nem fogl) Dél, kelet (S,E). Itt egy rabszolga, de még ne szabadítsuk ki. Dél, dél, nyugat (S,S,W). Mérgesgombalelőhely. (Ha a rabszl velünk lenne, egy kedves koldus jól elkábitaná, és akkor... (TAKE TOAD), kelet, észak (E,N) (GO COOK-HOUSE). Itt az üstben kafa leves van, de a gomba még hiányzik belőle (POISON CAULDRON). Keressük meg a rabszlt (N). Engedjük el (CUT CHAIN). Dél, dél, fel (S,S,U). Itt egy szikla (PUSH ROCK) (GO CAVE). Sőt van, de van egy üveggolyónk, ami egy tők COOL számszám. (RUB ORB) és lón világozás! Egy takercs (TAKE SCROLL, READ SCROLL, DROP SCROLL), aha! Szóval az órlás sas tollát keresem, hát jól Te tudod! Gyerünk ki Innen, utána le, majd észak, nyugat (N,W). Itt az órlások háza (GO BUILDING). Jé, ezek ettek a gombaleve-

sünkből. Ne várjuk meg, hogy felébredjenek! (GO LADDER) No, ez a padlás. Elmegegyek megfürdeni. Amíg visszajövök, addig ti megethetitek azt a lépést, amellyel kijuttok innen...

No visszajöttem. Sikerült? Ha a folyón vagytok, akkor (WAIT), utána kilír egy irányt és arra. Ez egy roppant bonyolult útvázsló, csak egy irányba lehet menni. Itt a sas, de nem figyel ránk. Hopp, ez elvitt egy szép rétre. Egyébként úgy jártunk, mint a világ legnagyobb gorillája, ugyanis felemeltünk egy akkora tárgyat, hogy nem tudjuk ledobni (FEATHER). 6x észak (N,N,N,N,N,N) (GO HUT). Szegény törpel itt egy szemüveget találunk, amit magunkkal viszünk. (TAKE (bazi ronda neve van), valamint van itt valami azüstbogyó is. Ki, észak, nyugat, észak, vizsgál rom, megyünk a ittkos ajtón (E,N,W,E,EXAM..., GO TRAPDOOR), kinyitjuk a szekrényt, felvesszük a könyvet (WEAR (szemüveg)) (READ BOOK) (REMOVE (szemüveg)) (DROP (szemüveg)), ebből megtudjuk, hogy a nyilvessző elkészítéséhez szükség van a szent fűzfa ágaira, és hogy ennek a gaznak az őrző imádják az ezüst tárgyakat. Ki, dél, kelet, 4x észak. Itt a szent fűzfa. Most már csak egy lépés (kettő) van hátra, és tölthetjük a második részt. Ezt a lépést a könyv Információj alapján nem lehet túl bonyolult kitá-lálni, úgyhogy rátok bízom, ugyanis lassen betelik a papírom.

• Németh Gábor, Vecsés

Captain Fizz

(Egy programról sosem lehet eleget írni. A múltkor Captain Fizz lipp után következett egy újabb info halmaz — Én) A játékot Muffbusters-ék pakolták át Plus/4-re. A keretönéneter mindenki elolvashatja a program elején, ezért ezt nem írom le. A játékot csak ketten játszhatjuk, egymást segítve, mert csak egyszerre lehet átlépni a következő pályára. A cél: kijutni a la-

birintusból. Menjünk most végig a műszerfalra:

HEALTH: Egészség; ha ez 0, akkor a játékos meghalt, de még fel lehet támasztani (lásd később). Egyébként 9999-ről indul.

CREDIT: Ezekből lehet feltuningolni a HEALTH-t. 1 CREDIT kb. 300-500 pontnyi HEALTH-t ad, kezdetben 10 van.

ARMOUR: Fegyverzet; 10-ről indul,

kb. 50 lövés csökkenti eggyel.

DAMAGE: Károsodás;

CHARGE: Na vajon mi lehet ez?

SWITCHES: Kapcsolók, eredetileg zöld színűek, de ha mindegyik piros, a lázer hatástalanítva van egy időre;

EXIT: Ez akkor jelenik meg, ha minden szükséges tárgyat összeszedtünk, lehet menni a kijáratához.

Most jöjjenek a tárgyak:

Különböző színű téglalapok: kulcsok, az ajtók melletti négyzetben lévő szín jelzi, hogy csak melyik jó;

Pontok: minden pont egy CREDIT;

Pirosa azínű 'plaztolyok': a fegyverzetet növelik;

Fehér alapon egy L betű: ezeket kell kilőni a pálya teljesítéséhez;

Fehér kőrlap közepén repedéssel: ha összeszedtük az összes tárgyat, átváltozik, és el lehet hagyni rajta a pályát (bele kell menni), vagyis kijárat;

Fehér kőrlap, sok ponttal a azétén és egy nagy a közepén: Kapcsolók, minden lézerhez tartozik legalább négy. Ezekhez kell sorrendben hozzáérni. Ha jöhoz, értél hozzá, a SWITCHES felirat alatt egy pont pirosra színeződik, jöhet egy másik kapcsoló. Ha rosszhöz értél hozzá, az összes pont visszaáll az eredetire és lehet újból kezdeni. Ha mindegyik pont piros, a lézer hatástalanítva van, szabad az út.

Azon a pályán, amelyen több lézer is van, az összes kikapcsolódik. Sajnos egy idő után visszaállnak a kapcsolók, ezért célszerű az egyik játékosnak kint maradni, hogyha a lézer működésbe lépne, ki lehessen újból kapcsolni.

Piros alapon fekete nyíl: Egyirányú ajtók, ezeken akkor érdemes bemenni, amikor minden tárgyat összeszedtünk, mert nem mindig lehet visszajönni.

Kék azínű máazkáló micadók: Ellenlésegek, ki lehet őket löni, mert leszívják az egészséget.

Kék azínű 'lámpák': Tőlők, volt már róluk szó.

Néhány tipp a Játékhoz:

Mivel a kulcsok páros számban vannak általában, úgy érdemes felszedni őket, hogy mind a két játékosnak jusson belőlük. Ha netán nem jutott volna kulcs mind a két játékosnak, úgy az egyik menjen át az ajtón, és maradjon

ott, a másik pedig álljon az ajtó elé. Az a játékos, akinél a kulcs van, nyomja az ajtó irányába a Joy-t, de ne menjen át. Az ajtó kinyílik, és ha a másik játékos elég gyors, átmehet rajta, mielőtt becsukódik. Azon a pályán, ahol csak L betű van, nem fontos kilőni az összeset. Ha az egyik játékosnak elfogyott a HEALTH-je, nem fontos feladni, mert ha a másik játékos végigmegy egyedül néhány pályán, az első játékos annyiszor 1000 HEALTH-t kap. Általában érdemes egymáshoz közel maradni. Sajnos a másik játékos le lehet löni.

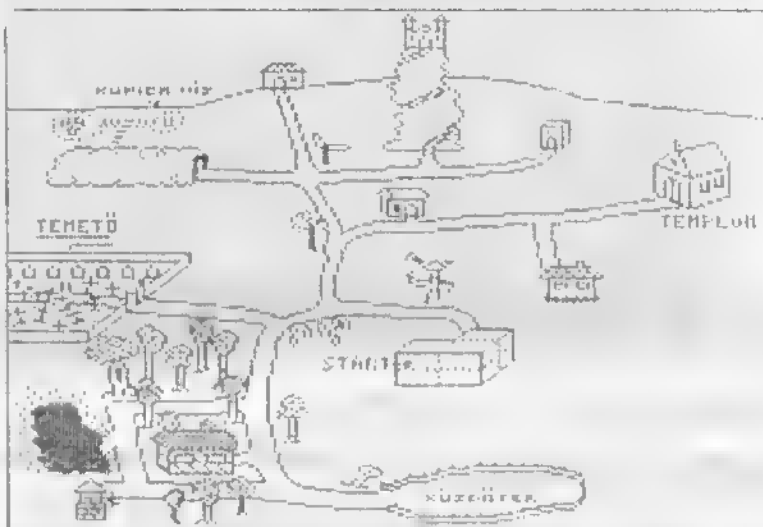
Térképet azért nem készíthetem, mert a pályák nem túl nagyok, és klsmillió van belőlük. Az egyszerű grafika ellenére a program nagyon jó, és is kell hozzá, nem elég a tűz-gombon tehenkedni!

Na csó!

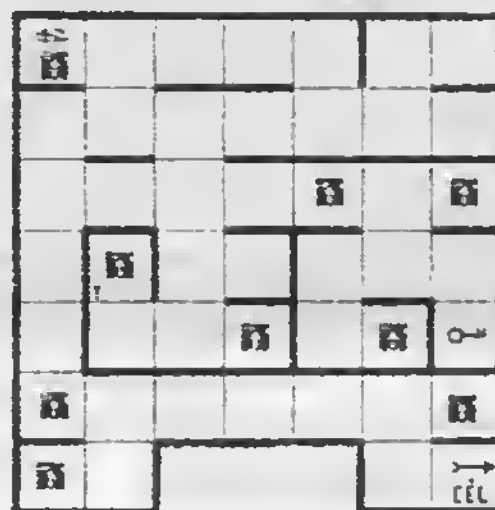
• Szalontai Tamás, Szolnok

Térképek:

Pumpkin▽



Halállabirintus▽



A Programküldő Szolgálat ajánlata:

SPECTRUM S199 kazetta	C64 C229 kazetta vagy 3 db. lemez	PC/AT HD (lemezszámmal)
A/ Blood Bros Dynatron Mission Down to Earth Metalix Flipper Stop Ball B/ The Best Gunners Challenge Raider Exploding Fist 3 Attack of the Killer Tomatoes Willow Pattern Bedlam	1/a-b. Strippoker * 2/a-b. Battle Command * Dylan Dog * Manchester * 3/a-b. Big Nose Pot Fun Xiphoids Augie Dog Lenitive prv. F1 Tornado Dizzy Rapids Hyperthrust Titanic Aerobatic	Another World 1 Civilization V3.0 Update 1 Hugo 3 Legend 1 Midwinter 2 Tennis Cup 2 The Games: Winter Challenge 1 Vivid Raytracking 1 It came from desert 2 Jack Niclaus Golf Sign. Edition 2 Populous 2 2 Spellcasting 201 3 Space Quest 1 VGA 5 Conan the Cimmerician 6 Conquest of Longbow 6 386-osoknak Composer 669 (a channel) 1 A320 Airbus 2 Autodesk 3D Stud.9 Mindankinak Lairások 1 HD
S199 kazetta — 350,- Ft	C229 kazetta — 400,- Ft C229 3 db. lemez — 540,- Ft 1 lemez — 200,- Ft 2 lemez — 380,- Ft * utántöltés	1 db. PC lemez — 200,- Ft 2 db. PC lemez — 380,- Ft 3 db. PC lemez — 540,- Ft

Felbélyegzett boríték ellenében listát küldünk! A géptípust kérjük feltüntetni! Megrendeléseket bármilyen levélben, vagy levélapon elfogadunk, és utárvétellel teljesítjük! Az esetlegesen hibás adathordozót természetesen kicseréljük! Címünk: ProgSzolg, 2043 Budaörs, Pf.: 12.

LEGOLCSÓBBAN VÁSÁROLHATSZ

új számítástechnikai szaküzletünkben
Commodore számítógépeket, kiegészítő
egységeket, mágneslemezeket!

A kínálatból:

AMIGA 500	44.500,-
AMIGA 500 Plus	56.000,-
Commodore 64/III. számítógép	14.900,-
Commodore 1541/III. drive	15.900,-
NDRIS Data magnó C64-hez	3.000,-
VIDED Supergame 64	15.800,-
512 KByte RAM órával	4.900,-
NORIS Data Maus	3.200,-
TV-modulátor	3.500,-
5.25" DS/DD NONAME II. disk 10 db.	280,-
5.25" DS/HD NDNAME II. disk 10 db.	500,-
5.25" Disc Box 100	700,-
3.5" Disc Box 80	700,-
3.5" DS/IDD NONAME II disk 10 db.	450,-
QUICK SHDT II Plus Joystick	750,-

ÚJ! AMIGA 600 — 20 MB merev lemez-
egységgel, 2.05-ös operációs rendszerrel,
valamint CDTV megrendelhető!

Egy év garancia! Árunk az ÁFA-t is
tartalmazza!

Címünk: **HAÁR & HAÁR BT.**
Budapest, XI. Bukarest u. 15. F/3.
(Kosztolányi Dezső téren)
Nyitvatartás: H—P 10-18-ig

Telefon: 1866-143

Telefonon is megrendelhető bármely termé-
künket, és mi szállítjuk postai utánvétellel.

HELIX computer

SZERVÍZ

1133 Budapest, XIII. Kárpát u. 7/A.

Telefon: 149-7909

Nyitva: hétfőtől-csütörtökig: 9-17 óráig
pénteken: 9-15 óráig

PC XT/AT COMMODORE AMIGA ENTERPRISE TVC

számítógépek és perifériák javítása.
(általában 1-3 nap alatt)
Kérésre házhoz megyünk!

NOVELL. hálózatok tervezése,
fejlesztése, és kivitelezése.

További ajánlataink: monitorkábelek,
printerkábelek, joystick-illesztők (EP),
belső joy kivezetés (EP), alaplap
gyorsítások, winchesterek, memória-
bővítések, stb.,...stb...

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk keres-
kedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációját kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 20,- Ft + ÁFA = 25,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben
pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardvere kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-be biztosan bekerül): 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft

BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár

A hirdetési díjat az impresszumban közölteknek megfelelően kérjük lefizetni. Ezt követően a hirdetés azonnali, az egyéb szolgáltatásokra utaló
egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) leváltban a következő címre kérjük
küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

Amiga 500 eladói Originál, garanciális.
Ár: 39.000,- Ft. Ugyenitt a legolcsóbb
1541/II-es floppy, originál állapotban,
garanciával: 14.000,- Ft. Felvilágosítás:
GIGA-LIGA, Sopron, Pf.: 263. 9400

• IBM PC-hez új, 2x4 W-os, stereo DISNEY
hangkártya eladó. Ár: 3.500,- Ft. Garab
Léző, Veszprém, Csarmák u. 5. 8200

• Szeretnél AMIGA programokat? Írj! Vá-
laszborítékért látat küldök. Kónyár, Szol-
nok, Pf.: 39. 5005

• Eladó egy Commodore +4 + magnó +
150 játék + 1 joystick + monitor (zöld) +
könyvek, újságok. Ár: 18.000,- Ft. Barany
Gábor, Budapest, XII. Fülemlé út 12/18/a.
1121

• Eladó C64-es alappép, floppy-drive,
magnó, Final-III. cartridge, kb. 100 disk vá-
logatott programokkal, C64 szaktudomány,
együtt mindössze 22.000,- Ft-ért. Blahó
Gábor, Szeged, Vitéz u. 13-15. 6722. Tel.:
(06-62) 19-470 (esti órákban)

• C + 4-es programok eladása, cseréje ke-
zettán és lemezen. Korrektség, megbízható-
sági Vide István, Pécs, Szilágyi D.u. 10.
7623. Tel.: (06-72) 23-113

A legjobb turbók, másolók, monitor, fej-
beállító egy cartridge-ben, C64-hez. A
gép bekapcsolása után egyből rendoi-
kezésre áll! Bővebb felvilágosítás vá-
laszborítékért. Cím: Halmi Csongor,
Sopron, Széchenyi tér 15. 9400

• Amiga 500 (V1.3), 1MB, RF-modulátor,
100 db. lemez tele programokkal eladó
47.000,- Ft-ért. Fischer Gábor, Budapest,
III. Szőlő u. 35. 1034. Tel.: 1685-602

• C64 utánéltősem keresem a HERO
QUEST 1-2-t. Csarabé lefajánlom: Logical,
Eskimo Games, F-15 Strike Eagle. Kelmár
István, Kiskunheles, Fűzes u. 20. 8400

• Eladó: ECS (Super) Agnus-os, új 1.3-as
AMIGA-500 (45.000,- Ft); óras, kapcsolós,
512 KByte-os bővítő (5.000,- Ft) valamint
3.5"-os japán disk-ek, originál (50,- Ft/db),
programokkal (85,- Ft/db). Cím: Rometez
Gábor, Pécs, Érdeklődni délután a (06-72)
22-349-es telefonon.

• C64 utánéltős programok eladók! Pf.:
North & South, Manchester Europe, Felbő-
lyegzett válaszborítékot küldji Berna
Kelmár István, Kiskunheles, Fűzes u. 20.
8400

Több, mint 650 lemeznyi utánéltős já-
ték C64-hez a legolcsóbban. Ha nem
hiszed, válaszbortékért látat küldünk!
Cím: GIGA-LIGA, Sopron, Pf.: 263.
9400

• Keresem: Crime Time, Nightshade,
Spiderman, Fish, TD3, Uninvited, Bard's
Tale-k, Geos-ek, C64-re, 1541-es floppy-re.
Elédom: SpV 14-el. Sarlany Gávid, Bal-
tonzemes, Bajcsy Zs. u. 11/A. 8636. Tel.:
(06-84) 45-380

• Eladók C64-es programkasszettek, törőké-
rt! Gémér János, Kondoros, Bajcsy Zsi-
linszky Endre utca 24. 5553

• Originál lemezek, 33,- Ft/db. LUXI, Deb-
recen, Veres Péter u. 31. 4033. Tel.: (06-52)
40-371

• C64/II + OC-118N floppy drive + Data-
sette + 2 joy + Final III. + 100 lemez re-
mek programokkal eladó. Irányár: 40.000,-
Ft. Ajándék: 1 Welkman, Gezambare Soft

(Wilhelm Tibor), Gyöngy, Ady E. u. 13. 7064

• Olcsón vennék jó állapotban lévő AMIGA
500-es számítógépet, max. 38.000,- Ft-ért.
Érdeklődni az előbbi címen lehet: Király
Béla, Budapest, XIX. Árpád u. 7/B. 1195

Eladó: AMIGA 500 (6 hónapos) + 512 KByte bővítő (órával, kapcsolóval) + 24 tűs, A/3-as Hyundai nyomtató (nagykészkészítés, NQ+ minőség) + PHILIPS 8833-II monitor (színes, stereo, nagy felbontású) + 3.5"-os külső drive + 100 db. lemez + 100 db-os lemeztartó doboz (2 oldalas, keresős) + 2 db. joystick + Amiga műanyag perfogó + szakkönyvek. A termékek esetleg külön is eladók. Az egyben vásárlás előnyben. Össz. Irányár: 160.000,- Ft. Cím: **Gáve János**, Népkor, Grosi u. 35. 4552

• Eladó egy Commodore +4-es gép, magnó, 1 db. joystick, kb. 500 db. program, irodalom 10.000,- Ft-ért. Érdeklődni: 18h után a (06-46) 328-938-as miskolci telefonszámon lehet! (Kálászló)

• Spectrumhoz beszereztem egy Speccy DOS floppy interface-t. Szeretném életet lehelni a drive-ba. Szükségem lenne a Speccy DOS alapvető parancsainak a leírására. Aki rendelkezik ilyenrel, értesítsen. **Kelmár Zoltán**, Budapest, XI. Frankhegy u.1. 1118. Tel.: 153-97-04

• Hey Amigó! Cool cserepartnereket keresek. Szimulátor rajongók hanyagoljátok! Cím: **Steiner Balázs**, Budapest, XXII. Rózsa R.u.28. 1221

• WANTED: Action Replay 6 vagy 7, magyar vagy angol leírás nem hátrány. Keresetek még hangulgi kezelő proggy-k! Cím: **Szűcs Attila**, Sopron, Ónod utca 11, 9400. Tel.: (06-99) 24-416 (este 6 után)

• C64-re kazettán programok adok és cserélek. A kínálatból: Murderer's, North & South, Creatures, Ocsónál **Tarcel László**, Kesztyén, Tócska u.54. 3579

• PLAYHELP CLUB! C64-es magnószok jelentkezőket várjuk! Válaszborítékért tájékoztatunk! Írj bátran! Kérek cím, ahol érdeklődhatsz: **Kócs Miklós**, Balatonvilágos, Dózsa Gy. u. 53. 8171, vagy **Vedőz József**, Gyöngyös, Mérges u. 15. 9/54 3200

• C64-es játékok programok eladása, cseréje lemezen, kazettán. Precíz kiszolgálás mindenki részére. Cím: **Suvák Csaba**, Pécs, Igné u. 14. 7825. Tel.: (06-72) 30-103

• Eladom a CoV 22-ét. **Serény Dávid**, Balatonszemes, Bajcsy Zs. u. 11/A. 8836

• Figyelem! Eladó másfél éves Commodore 64 + egy éves 1541/II. floppy drive + 110 lemez csúcs játékokkal: Creatures 1-2, Pang, Zek McKracken, Last Ninja 1-3, North & South, Fighter Bomber, Battle Command, Terminator II, Stealth Fighter stb. + 1530 magnó + 10 kazetta játékokkal + szakkiradalm + 2 joystick. Ugyanitt külön eladó alkatrészek, billentyűzethibás C-116, bővített.

Árajánlatokat kérek a következő címre: **Weigert József**, Gyomeendró, Bajcsy Zs. u. 28/A. 5500

• C64-es bővítőkártyák eladók (FAST-LOAD, DATASET, SUPERMÁSOLÓK, FINAL II.) Érdeklődni: **Glitz István**, Miskolc, János Ferenc B. 3/2. 3531. Tel.: (06-46) 364-454

• IBM programok cseréje. Magyar: Eye of the Beholder I-II, Heart of China és még sok jó. Minden jó játékot keresek. Cím: **Tárnóczy Áron**, Budapest, XI Budaloki út 17/A. 1111

• Bzzzz... Akartok egy kewl csapatot? (64-díkt!) Cím: **ShedowC/PRT**, Nagymaros, Sággyári 32. 2626

• Eladó C64/II. magnóval, 2 joystick-kal + C16 (64 KByte) magnóval + kazetták és szakkiradalm, Elcsorélnom Cím: **Burány István**, Érsekcsanád, József A.u.31. 6347

• Eladó C64 magnóval, 1541/II floppy, CITIZEN 120D nyomtató, kb. 60 lemezzel, lemeztartóval, szakkiradalmommal, kazettákkal. Irányár: 40.000,- Ft Egyben, vagy külön is! **Reinhold Károly**, Győr, Heszty E.u. 18 9024

• Eladó C64/II. magnóval, 2 joystick-kal + C16 (64 KByte) magnóval + kazetták és szakkiradalmom, Elcsorélnom Cím: **Burány István**, Érsekcsanád, József A.u.31. 6347

• Eladó C64 magnóval, 1541/II floppy, CITIZEN 120D nyomtató, kb. 60 lemezzel, lemeztartóval, szakkiradalmommal, kazettákkal. Irányár: 40.000,- Ft Egyben, vagy külön is! **Reinhold Károly**, Győr, Heszty E.u. 18 9024

• HI Adventurert Keresem C64-re • **Magik Candle-It** Megven: Bard's T. 1-3, Secret o.I.S.B. stb. és még eladó CREPTG WC papír is. **SAISHG Inc**, Dorog, Schiller út 28. 2510

C64-re Action történetek, Amigához Action MK-III (8.500,- Ft. Cím: **DERKG**, Budapest, Pf.: 701/679 1399

• Eladó C64/1. + 1541 + zöld-fekete monitor + 1 joy, néhány játék 25.500,- Ft-ért. Tel.: Bp. 1-883-881

• Eladó: 2 éves C64, új floppy, monitor, C= magnó, sok lemez, kazetta, reogeteg szakkiradalm. Irányár: 32.000,- Ft, alkudhatsz. **Bódogh Attila**, Tatabánya-II, Dózsa Gy. út 59. 2.lph. 4/3. 2800

• Szuperolcsón! Plus/4, C16-os új sikerprogramok lemezen és kazettán raklár áron eladók. **Bende Ferenc**, Pécs, Atilla út 5/B. 8500

• C64 + 1541/II. floppy + magnó + 120 db. lemez (88-91-es játékok) + 1 lemeztartó + 2 kazetta + 2 joystick + könyvek 30.000,- Ft-ért eladók. **Földi Krisztián**, Szeged, Téglás út 133. 6750. Tel.: (06-62) 67-010

• Figyelem! Ez az évtized üzlet! Eladó egy féléves, elig használt C64 + magnó + floppy + CITIZEN 120D printer + 164 lemez (300 super új és régi programokkal) + 4 mikrokapcsolós joy. A hihetetlenül olcsó ár megegyezése szerint, esetleg külön is eladó. Tehát • bombaszitkus üzlet megkötésének címe: **Mór Csaba**, Esztergom, Víztorony u.15. 2500. Tel.: (06-33) 12-834

C64-re AcReplay-ok, A500-hoz Kickstart 2, (5.500,- Ft. Cím: **DERKG**, Budapest, Pf.: 701/679 1399

• Keresem 64-re kazettára a Street Rod, Superster Soccer, Grand Prix Circuit c. programokat megvételre, vagy cserére. Van néhány lemezis program: Creatures, DOTC, Beast, LN 3. Válaszboríték nem hátrány. Cím: **Mittwég Béla**, Mohács, Felszab. lkt. 32/B. 7700

• Egy igazán egyéniség keres vevőt (igényes vevőt!) eladó multiintelligens Enterprise 128-es gépére. Alapgép + joystick + Interface + magnó + 10 kazetta (Pl. Bard's Tale). Irányár: 15.000,- Ft. **Bistey Balázs**, Szolnok, Gorkij út 34. F/5. 5008. Tel.: 32-436

• Eladó: 1541/II. floppy; 15.000,- Ft, 90 lemez, tartóval: 3.200,- Ft, 1351-es mouse, 3.200,- Ft. Egyben is megvehető: 20.000,- Ft-ért. Alkudni is lehet! Tel.: (06-96) 64-073 (Kécs)

286-os 18 MHz-es IBM AT 40 MByte Winchester, 1 MByte RAM, +384 K Ext. memória, 5.25 és 3.5 HD-s Drive, Monochrome monitor, programokkal és 14 hónapos garanciával eladó! Érdeklődni: **Széki Csaba**, Szekszárd, Csopak u. 10. 7100. Tel.: (06-74) 13-504

• C64-en 90-92-es programokat cserélek, listát kérek és küldök. Csak lemezen!!! Írj! **Hámori Dávid** (Light of GGDS), Nagykanizsa, Sugár út 34. 8800

ATARI 800 XL + ATARI 1050-es drive 15 programmal eladó. Irányár: 17.000,- Ft, vagy 48 KB Spectrumra, ill. ENTERPRISE-ra cserélnom magnóval, és joy illusztrációval (programokkal). **Lukács Krisztián**, Szeged, Gáspár Zoltán u.2. 6723. Tel.: (06-62) 15-306

• Eladó C64 alapgép, 1541/II-es floppy-val, magnóval, joystick-okkal, sok játéklemezzel, és sok újsággal újszerű állapotban. Irányár 28.000,- Ft Érdeklődni: **Nagy László**, Békéscsaba, Munkácsy út 11 II/4 5601. Tel.: (06-66) 27-295

• Végkiadásom C64-es konfigurációm: C64/II. dezesett, kazetták, 1541 floppy, joyok, 64 alkatrészek, MPS 801 nyomtató, és aki kopja morja LEMEZAÍCIÓ egységeken 50,- Ft/disk áron. **Bálint Zoltán**, Nyíregyháza, Öszdó u. 99. 9/52. 4400. Tel.: (06-42) 12-601

• Egyben eladó: C64/II. + floppy disk drive + 2 db. micro joy + 2 db. 100 db-os lemeztartó + 320 db. lemez tele játékokkal + Commodore játékkönyvek. Ár: mindössze 36.000,- Ft. Telefon: Bp 1639-670 (**Hinter-viser György**)

• Commodore 64/II. + 1541/II drive + 1531 magnó + 2 db mikrokapcsolós joystick + 100 db. lemez programokkal + szakkönyvek + RESET + kazetták Ár: 35.000,- Ft. **Citizen 120D** nyomtató + lottószalag: 20.000,- Ft. Commodore MPS 1230-es nyomtató (IBM kompatibilis) + lottószalag. Ár: 35.000,- Ft. Érdeklődni lehet telefonon: 16 óra után a (06-23) 42-172-es telefonon, vagy cím: **Öreg Szabolcs**, Zsámbok, Jövővilág út 18/C. 2072

• C64-re játékok és felhasználói programok eladók! Válaszborítékért listát küldünk! **FRIEND TWG CREW**, 1399 Budapest, Pf.: 701/55.

• C64, C128, AMIGA programlemezek eladók 70,- ill. 75,- Ft/db. Válaszborítékért listát és tájékoztatást küldök. **Kopácal Lajos**, Budapest, III. Vízimolnár u.2. X/95. 1031

Eladó: C64, floppy, 140 lemez 2 disk-box-szal, 320K RAM bővítő, epromegát, lényecruze, certridge, német-magyar nyelvű teljes szakkiradalmak és Data Becker könyvek. Alkudhatsz a 49 999,- ből. Cím: **Punheuser Dónes**, Tárnok, Tamlom u. 63. Tel.: (06-60) 48-019

• AMIGA 1000 1/2 Moga, TV Modulátor, egér, joy, rakás játék, Spectrum 48 KByte, lemeztartó, interfece, Sp. játékok eladó. 40.000,- Ft-ért. **Berényi Balázs**, Budapest, VI. Szalmás P.u. 2/B. 1068

64-es kazettákkal Program hegyek! Legolcsóbban főlem. Bélyeges borítékért listát küld: **Szűcs Sándor**, Jánoshalma, Pf.: 18. 6440

• Eladó egy +4-es kb 750 programmal (64 átlratos is). Irányár: 13.000,- Ft. Alkudni is lehet! Garanciális AMIGA 500-at vennék egérrel és programokkal. **SÜRGŐS! Bektel István**, Mezőkövesd, Mátyás király út 205 3460 Tel.: (06-40) 12-676

• Eladók a következő dolgok. Audioton zöld monitor 4.000,- Ft; C-128-as 8.000,- Ft; Tv-modulátor A-500-hoz 2.500,- Ft; C-64-hoz magnó 1 500,- Ft; 150 db. tell lemez (3.5"-os AMIGÁHOZ) 7.500,- Ft. Más: Code-ekkel és swapperekkel venném fel a kapcsolatot AMIGÁNI Érdeklődni a következő címen: **Szabó Péter**, Baja, Lóker sor 39/D. 6500. Tel.: (06-79) 24-090

• Eladó egy fél éves C-64 + magnó + 18 kazetta tele programokkal (Creatures, Lotus Esprit, Turbo Outrun, Vandetta stb.) Ár: 12.000,- Ft; 1.500,- Ft és 150,- Ft/db. Cím: **Gazdegén László**, Kiskunlacháza, Dobó István 21. 2340

• Eladó! C-64 elagép + 1541/II. lemez-egység + 85 db. lemez tele új és régi programokkal + 100 db.-os lemeztartó + szakkiradalm + 1 joystick. Mindez együtt: 21.000,- Ft-ért. Cím: **Tóth Péter**, Kecskemét, Március 15. út 9. 6000. Tel.: (06-76) 47-526

• Eladó: Kifogástalan állapotban lévő fél éves 1541/II. floppy 110 db. lemezzel és a legújabb játékokkal. Ár: 14.999,- Ft. Cím: **Tankó Barnabás**, Bicske, Munkácsy 33. 2060

• Eladó: C64 teljes konfigurációval + programok + szakkönyvek. Irányár, 38 000,- Ft **Orevecz János**, Gyél, Muskátli u 30 2360

Ez is meg kellett érni! A mai napig nem hovártam ki azt a megrázkódtatást, ami akkor ért, amikor megtudtam, hogy frenetikus rovatomat laza félkézzel lepofozták a borítóról. Pedig milyen sokáig élcskódtam ama azép, fényes lapfelületen. Az viszont terhetetlen lenne, ha 2 oldalra csökkenne a Posta, ám kedves kő házilátatom morgása belátásra bírta a fülét, így nem maradtok le aemmiől, maximum én, hát 'Tá-nyes' kártilert így aoha nem togek olérni. Mután mindnyójan tüttük megunket ezen a transzportáción, lássuk ez e havi termési. Félreértések elkerülése végett nálem ez ez e havi, amivel ebben a hónapban foglalkoztam. Szokás szerint big sorry mindenki-
nok, aki a mai napig nem kapott választ meg som árkozott levélre. Ennek legfőbb oka elant látható, ugyanis Jendő (O e postás) néha támogatásra szorul, a mira célba ér, vailehog mindig offcizit, egyáltalán ki ő, és mit keres itt. Ezt azután másnap újra meglemálli. Néhányan azonban újabb trükkkel próbálták leveleiket becsérkészní e kő-zelemba. Moga thens Félién Sanylnak és Nagy Zolnak Győr-Ménfőcsanakról, akik úgy gondoltak, ha csomogban adják fel leveleiket, azt biztos nem Jendő hozza ki. Ez teltelálat volt. A csomagot természetesen megkeptam, ami nem kegyegett, így tale-
lőtlenül felbontottam. Erdekes dolgok kerültek elő, egy kb. 3 cm vastag köteg papír-
halmaz, egy doboz eór, egy revolver, néhány Bocl-csokis papír, és egyéb ármányok. Hát ezt meg hogy értem? Lőjöm rögtön felbe magam, azért előbb meglehatom ugye e sőt? A papírhalmazról először azt hittem, azt a cőt szolgálja, hogy megóvja e ne-
mes nedűt Jonók karmaltól, ém rá kellett döbennem, hogy az egy levél. Khm. Az első 40 oldal elolvasása mér hevony tüneteket mutatott rajtam, így úgy dömtöttem, mégse meglezom e sőt... Őszintén szólva a pontosan 204 oldalas levél tartalmából nem sok maradt meg bennem, min pl. „A dögölti vízlő sokáig lenn tud maradni a víz
alatt”, vagy „A tehén egy olyan elmes ezorkezet, amibe bedobod a szénát és kijön a
tej”. Ezután mégis úgy gondoltam, hogy ha ez lesz a jövőben e design, akkor mégis
csak jobb, ha többé lövöm megom. Ha itt most egy nagy fehér felület telong slattem,
akkor tórtvo volt a stukker, ha nem, akkor mégis kénytelenek lesztek a CoV-ban elvi-
eelní a jó öreg CoVboy-t... Katt... Mégogyazor katt. To jó jelen a másvilágon folytató-
dik minden, legalább a jövőben egy kicsit 'azellemesebb' leszeki. Ja és majdnem el-
felejtettem. Ezontúl csak azokra a levelekre válaszolok, amelyhez nem csak felbé-
lyegzett válaszbortékot, hanem egy doboz sőt is mellékeltek, olvágre ennyivel lga-
zán adódhat mindenki szegény egykori földi halandó CoVboy emlékére. Ja és ozon-
túl a leveleketek ne a CoV, hanem e TuV címére postázzátok. Hogy mi az a TuV az
tögyen az e havi rejtvény. A helyos megfejtők között dobozos sőrőket sorsolunk ki.
Beküldési határidő természetesen 1992. április 1. (Hl-Hl)



Most küldjük vagy ne küldjük?

CoVboy, vagy akárki!
Mi a szósz? Mi ez már „Nem elég nekem sem-
mi sem kedvesem.” PUF. De ha nem küldtök
CoV-ot, hát az már abszurdum. Eddig vártam.
Április 22. van, március! (!) CoV még a ka-
nyarban sem! Mondjuk már megvettem, de
akkor is! ELŐTETETŐ vagyok! Ez azt jelenti,
hogy előre befizetem a CoV-ak árát, és Ti
majd folyamatosan külditek nekem. Remélem
az áprilisi külditek. Nem akarlak ezzel-azzal
lenyegetni titeket, ez becsületbeli dolog. Le-
het, hogy a Posta turpissága, de mivel nálatok
van a feladólevény, én nem tehetek semmit.
Nézd csak ár a névsort. Mucsányi Gábor. Ha
ABC sorrendbe van szedve, akkor a közepo-
tájt keresd. Ja! Tudod mit, itt a csakk. Őszin-
tén lekötelnézni azzal, ha ezentúl idejében
megkapnám, sőt elég hogy megkapnám (bár
ezen az alapon a márciusi még ráér). Szóval
inkább idejében. Merthogy a PC-t nem én ka-
pom, az odáig OK, de hogy azért még CoV-ot
se kapjak...!

Remélem legközelebb az újságotok hasábjain
foglalkozom veletek (olvaslak titeket), (meg
magadat — CoVboy) nem újabb levélben
május 20-án, hogy még mindig nincs se márci-
usi, se áprilisi (bát még májusi)...
Csak, egy előfizető! MUCSÁNYI GÁBOR,
Szolnok
CoVboy: Erre a levélre feladtuk a 22. és a
23. számot is, akkora még nem volt 24.
Egy héttel később viszont visszakaptuk a
küldeményt egy levél kíséretében, lme:
Kedves CoV, CoVboy, 1.75 stb!
Lenyűgöző! Ez k*** rendes volt tőletek, de
nem fogadhatom el. Én csak arra kértelek
benneteket, hogy majdan az áprilisi és az urá-
na következő számokat küldjétek (!) ei. Ezért
most ezt a két számot visszaküldöm, mert
1) Már mindkettő megvan. A februári elküld-
tétek, a márciusit megvettem (nem bírtam
tovább).
2) Nem akarok deficitet okozni (he-he)
Azt kívánom, bárcsak minden ilyen „intéz-
mény” ilyen becsületes lenne. Tényleg kösz!
MUCSÁNYI GÁBOR, Szolnok
CoVboy: Nagyszerű kezdeményezéssel
Ezentúl nem küldjük el az előfizetett szá-
mokat, csak akkor, amikor megjön a rek-
lametó levél. Akkorra viszont már a leg-
többben megvesztitek az újságírókat, ké-

zenfekvő, hogy sokan vissza fogjátok kül-
deni, és még meg is dícsérték bennünket,
hogy k*** rendesek vagyunk. Mi meg új-
ra eladhatjuk azokat a példányokat, eme-
lyeket visszaküldtök. Nékem tőcelk.

CoV könyv folytatásokban

Tisztelt KFT!
1991. dec. 28-án a COM-Ware kft. által előre
nyomott postai feladólevényen befizettem
600,— Ft-ot, amiért Önök 1 db Commodore
Világ c. könyv címre küldését vállalták.
Azóta sok idő telt el és a könyvet még nem
kaptam meg. Kérem sürgősen pótolják a mu-
lasztást. Amennyiben két héten belül ez nem
történik meg, kénytelenek lesznek heperelni,
majd csődbe juttatni a Kft-t. Vegyék ezt fig-
yelmeztetésnek! FENYVESI NORBERT,
Mosonmagyaróvár
CoVboy: Neccak. Most elírjak vagy röhög-
jek? Mojd még oldódm. Dráge kedves

tiszteit jó aranyos Megrendelő! Ön telüle-
tesen olvaste ol o ceokot, amin befizette
a 600,— Ft-ot. (A francba! igazán írhat-
tunk volna oggyel több nullát...) Ön e
tőldkerekeg legnagyobb szabású köny-
vére fizetett elő. Ez a könyv már akkora,
hogy egyszerre nem is tudjuk elküldeni
Önnék Mosómedvovára. Fejezetenként
fogja megkapni Folytatéas thriller! Ön g
teljes fejezetet kereszti! teg lzzulni, de
mivel mi azom előtt tartjuk az Ön egész-
ségi állapotát is, nyáron egy pletk békán-
hagyluk. Ha osztleg lanyhuini kezdno az
Ön lzzalmi állapota, rögtön visszazozók-
ken az eredeti plusz vágtoelenre, ha köz-
löm, hogy lehet hogy két fejezetet egy-
szerre élvezhetl Epp ezért: pti-pti! (mell-
mosságba emeltem ceuklólmot) — ne
teeeék mán ceődbe vinni minket! Áh...
(elrva fakadtam) A pti! visszavonom —
lőhet a ceődi (Ja), bocsnat: az Ön ceőd-
[e] Ez egy rossz átlás, tehát aktuálisá-
vána valami más munkahely irón nézti.



Néha akkora markák írnak ám ide, hogy azt én el sem tudnám képzelni! De hát nem is akarom Önt feltartani az én kis problémáimmal, lényeg az: a könyv meg — csak darabokban! (Már megint a Posta!)

Hirdetni öröm

Hali CoVboy + 1.75 + ÁFA
Írok neked most... (még ne dobd el!). A hirdetésről volna szó. Kezembe került az újságosnál a CoV (megvettem!!!) a legfrissebb (92/1??) számot. Mivel jó ideje nem vettem már ezt az újságot, ezért újdonságnak batolt rám a hirdetési módszerek! Annak idején úgy döntötök meg a hirdetési dologról, hogy az újságban elhelyezett leccel díjtalanul lehetett hirdetni. Megjegyzem, kezd az újság egyre „I****bb” lenni. A Te megaköpcésiden aztán elszórakozhat ám az ember. Szóval te mint felcéloltan szerkesztő kérlek próbálj valamit tenni ez érdekében, hogy a kis hirdetőik legalább élvezhessék ezt a szolgáltatást. Szeretném, ha a Postaföldadban (a CoV-ban) válaszolnál, bátha jobb érvekkel meg tudsz győzni B&J STUDIO FROM A-64 TEAM, Budapest
CoVboy: Mindig örömmel tölt el, ha egy válaszoló potenciális vevővel hoz össze a sora. Úgy letenigazából mire akarsz engem megkérni? A hirdetőik nem szektők az orromra kótni a megasságukat, így nem tudom eldönteni, hogy ki a kis hirdető és ki a nagy hirdető. Más különben én nem sok olyan helyet ismerok, ahol 100.- Ft+ÁFA-nál olcsóbban élvezni lehet!

A kalózkodás öröme #2

Minden bevezető nélkül:

Chapter 1. — Egy újabb áldozat

Kedves CoVboy! A CoV 22. számában olvastam egy kaposvári figuráról. Ugyan nem írták le a nevét, de én rájöttem ki ő: Jászberényi Péter, Kaposvár... Kb. ötször jelent meg hirdetése a CoV-ban. Rádásul, nekem sem küldött vissza egy kazettát! Szóval, hogyha valaki csaló, akkor ő az. A CoV-t egyébként én előfizettem '92-re. Üdv: CZAKÓ ISTVÁN, Mátészalka

Chapter 2 — A bűntény folytatódik

Helló CoVboy! Amikor a 22. számban megláttam Gy.T. levelét, azonnal elhatároztam, hogy írok neked! Nem csak Gy.T. volt, akit rászédelt az a bizonyos kaposvári úrember, gondoltam Jászberényi Péternek hívják. Igaz, engem nem 800.- Ft-tal vágott át, csak egy kazettával. A 23. számban újra hirdet ez a ****. Nagyon udvariasan oda se írt a szót, hogy ELADÓ, csak CSERE. Szerintem azért, mert ha szavanként 25.- Ft-ot befizetett volna, még a disznót is el kellett volna vithon adni. Yikes!!! C64-en Populous meg Wizardry! Nem semmi! Nekem pl. a Larry S. kéne kasszétán, véletlenül nincs meg? Mondjuk jó üzlet lezártni a bélyeget a válaszborítékról, de nem a legizsztességesebb! Üdvözlettel: POLOZNIK FERENC, Szolnok

Chapter 3. — Megszólal a lottó

Tisztelt CoV, CoVboy! Rendszeres olvasója vagyok a CoV-nak, olyannyira, hogy minden száma megvan, még az évkönyv is. A CoV-ot főleg játékleírásokért, hirdetésekért veszem (főként az utóbbiért, nem? CoVboy), de el szoktam olvasni a levelezési rovatot is. A 22. számban megláttam egy levelet a levelezési rovatban, aminek láttán elájultam. Anyám hat hélig borogatott, és csak azután tértem vissza ahhoz a krilemes olvasmányhoz. Nyilván már mindenki találta, de azért leírom, hogy a „Kalózkodás öröme” című levélről lenne szó.

Legtöbbször cserélni szoktam, de ma a pénzügyi helyzetem megkívánja, eladásra is rá szoktam fanyalodni, de nagyon ritkán (Úgy hetente párszor? — CoVboy). Onnan ismerem meg ezt a bizonyos György Tamást, hogy ideírt nekem. A levelének az volt a lényege, hogy őneki pár rendszeres vevője inkább a cserélt választva otthagya, és velem kezdett cserélni (Mh cseréltetok? Glled Age-ért 150.-et? — CoVboy). Felcsóllított, hogy baggyam abba ezen irányú tevékenységemet, különben megjáróm. Én azt hittem, hogy ennek következménye nem lesz, és tovább folytattam a tevékenységemet, mármint a cserét. Most itt az eredménye. Azt pedig senki sem gondolhatja komolyan, hogy valaki 150.- Ft-ot ad egy játékért!!! Rádásul olyanért, amiről tudja, hogy nem is létezik!!! Most felcsóllítottam Gy.T.-t, hogy az elveszett vevőért ne engem hibáztasson!! Ami az újságban megjelent, az mind hamis rágalom. Szeretném, ha a tisztelt játékkereskedő úr, mármint Gy.T. visszavonná, ami írt! Mindezt felvállalva: JÁSZBERÉNYI PÉTER, Kaposvár, Hegyi u.3/A. 7400.

CoVboy: Nem szívesen térek vissza erre a dologra, de egyik oldalról az elmúlt hetekben érkezett reklamáló levelek tömege, márást J.P. levele erre készített, hogy azt a pár levelet máis közöttegyem. Sokat hozzátennél nem ekelek, s a döntőbíró szerepét sem kívánom elfétszani. A dolog legyen lőő példa mindenki számára, aki hasonló „CSERÉVEL” próbálkozik. Azt az egyet viszont nem ártott volna C.I.-nek és P.F.-nek megírnia, vajon mi volt azokon a kazettákon, ami J.P. nem küldött vissza nekik. Fogadok, hogy nem DISC0 valótoetés, mert ha az lett volna rajta, már rég visszakapták volna utótváltól (kb. 800.-ért). Azzal egyetértok, hogy a múltkor J.P. hirdetésa valahogy átmant a szűn, néha én is teledakány vagyok. A noteszem viszont előkerült, úgyhogy leoben állok. A hirdetésből való kizárás egyébként vonatkozik mindenkre, aki visszaél mások bizalmával, és arról mi egymástól teljesen független forrásokból visszafelezést kapunk. A játékszabályokat kórotik betartani!

CoV-Murphy törvénykönyve

Csá, egyorruák!

LANCII — the light in Night (H-LIN) is here again! Következzék tehát a CoV—Murphy törvénykönyve, melyet már korábban ígértem:

A megjelöléssel kapcsolatos törvények:

• Az új CoV törvénye — Az új CoV mindig akkor jelenik meg, amikor véglegesen meggyőződött róla, hogy a szomorú életben soha többé nem fog megjelenni (Íz már remélhetőleg a múlté — CoVboy)

• Előfizetők törvénye — A teljes ismerősi körödből mindig Te kapod meg utólag a CoV-t. (Kell neked az utca vágón lakni — CoVboy)

• Nem előfizetők törvénye — Az újságírók szokásos arra a kérdésre, hogy „CoV van?”, a következő két mondatban merül ki: „Még nincs”, „Már elfogyott”. Ha esetleg mégis lenne, az biztos, hogy az előző szám. (En ilyeneket is hallottam már, hogy „Ammog- mi?”, „Naonalulvenhadnekellenjáróló- kolarásznomi”, „Tegnopkúdtomvissza” stb. — CoVboy)

• Minden CoV-osra vonatkozó törvény — Az 576 mindig előbb jelenik meg.

• 576-osok törvénye — A CoV mindig előbb jelenik meg.

A tartalommal kapcsolatos törvények:

• Plus/4-esek törvénye — A CoV-ban a Plus/4-ből van a legkevesebb.

• 64-esek törvénye — A CoV-ban a 64-es leírásból van a legkevesebb.

• Amigások és PC-sek törvénye — A CoV-ban mindig Amigás és PC-s stuffból van a legkevesebb.

• Általános törvény — A CoV-ban csakis olyan leírás jelenik meg, ami neked nincs meg. Ha mégis meglelne, akkor — már rég végigjártattad

— tegnap törölted le, mert nem tudtál vele mit kezdeni

— a leírásból jössz rá, hogy a játék milyen rossz

A hirdetésekkel kapcsolatos törvények:

• Ha feladsz egy hirdetést, amelyben hardware-t akarsz eladni, az összes többi hirdetés sokkal olcsóbban fogja kínálni ugyanazt a hardware-t.

• Ha feladsz egy hirdetést, amelyben programot akarsz eladni, a hirdetés díja és a postaköltség sokszorosan felül fogja múlni a programeladásból származó bevételt.

• Ha feladsz egy hirdetést, amelyben programot akarsz cserélni, az összes jelentkező azokat a programokat fogja kínálni, amik neked is megvan, és azokat fogja keresni, melyeket Te is. Ha mégis találsz olyan cserepartnert, akire a fentiek nem vonatkoznak, akkor a) a lemezaid (kazettáid) visszajönnek 'Cimzett ismeretlen' jelzéssel

b) az illető lenyeli az adathordozódát (Ez a gyakoribb — CoVboy)

c) az adathordozódát darabokban kapod vissza

Ha mégis sikerül megszerezni az adott programot, akkor

a) kiderül, hogy megvolt, csak más címen

b) vfrust is kapsz a program mellé (Pl. Plus/4-en — CoVboy)

c) rájössz, hogy a program bdn rossz

A levelezéssel kapcsolatos törvények:

• Ha levelet írsz CoVboy-nak, ami

a) teljesen normális — nem fogsz rá választ kapni

b) normális, de van benne bulvárság — nem fogsz rá választ kapni

c) tomény bulvárság — nem fogsz rá választ kapni

• Ha küldesz a leveled mellé válaszborítékot — nem fogsz választ kapni

• Ha nem küldesz válaszborítékot, akkor se, tehát lőő mindegy, hogy küldesz-e vagy nem.

• A leveledre választ kizárólag a következő esetekben fogsz kapni:

a) ha a levelet erősen ittas állapotban írtad, és fogalmad sincs, mit kérdeztél benne

b) ha a levelet nem is CoVboy-nak írtad, csak elítésvestetted a címet

c) ha 18 és 25 év közötti CoVgirl vagy

CoVboy: Ez utolsó törvénypont klogázi- tendő a következőkkel: Levelekre kizárólag akkor fogsz választ kapni, ha

d) leveled a peksemóta tetején feledzik

e) leveled a borítékkal együtt nem vastagabb, mint a körömöm

f) leveledben egy rózsaszínű csokli, vagy annak másolata is lapul

g) nincs nyér

h) ezaronsád van

A haza és a kultúra védelmében

Telnek a napok, jól elvagyok, bár elég sok itt a katonai is. Amelyiknek a vállapján a gombon kívül más is tartózkodik, azt gyanakvó szemmel nézegetem, ahogyan ők engem. Érdekes dolog megismerkedni ilyen lényekkel. Azért nem csak szerénykedek itt, hanem megismeretek a jobbik oldaláról is. Pl. amikor berúg- tam a parancsnok ajtaját (nem nyitl ki...), el- kötöttem az órkocsi, dobizum, újra „berúg- tam”...! nem lesz bely leírni mindent. Az ér- red nem. Érdekes dolog, amikor jönnek lel a



bajtársak, hogy „Nehatagudjitevagyzatajzoló-srác? Rajzoláslaboritékómravalamit? Persze-holászor?” meg ilyenek.

Idézet a Honvédségi Alapszabályzatból: „A Magyar Honvédség elsődleges és fő feladata a honvédek kulturális hiányosságainak pótlása!” Boldog vagyok... Bye: GETTO

CoVboy: Melagság tölti el szívemet, amikor arra gondolok, hogy Getto hazafias kötelességének teljesítése közben a honvédek kulturális hiányosságait is pótolja. Máris oda szállítottunk, hogy Getto nevell a mai fiatalokat, mégis jól tettem, hogy többé lóttam magamat!

Forgószínpad

„Szeretnék venni egy AMIGÁ-t, és azt szeretném megtudni, hogy egy AMIGA program be-től:éséhez milyen tartozékok kellene?”

MÓR CSABA, Esztergom

CoVboy: Az első tartozék kb. 45-50 ezer Forint, mert meg kell venni a gépet. Ha megvesz a gép, al kell döntened, hogy TV-n akarod-e használni? Ha igen, akkor a következő tartozék egy TV modulátor, ha nem, akkor pedig egy színes monitor. Az előbbi úgy 5 ezerből már megvan, az utóbbi 20-30 ezerből lehet, hogy meg-számolják. Ha a HW megvesz, be kell sze-rezned a játék nevű tartozékokat. Persze

tarozékok lehet az asztal, amire a gépet te-szed, a szék, amin ülés, a kávé és a só-magad mellett, és még sorolhatnám...

„Az ővszer az Miami ötleit! Tehetnél minden CoV-ra. Ha már ez a kormány az egészségügyre, legalább Te szármayid alá ve-hetnéd a hatalokat! Tehetnél ugyanígy busz-jegyeket, műzeumbeleépőket, pamutizoknit, ke-ményvulást (pl. Zloty-t), cukor-és kenyérje-gyet (ja, az még nincs, nem baj, majd lesz nem-sokára!) DJAGRASZTO, Sátorhajódjehy

CoVboy: Jó naved van! Mit jelent? Az új-ság címlapján elhelyezhető melléklet gon-dolata egyébként már nekem is magtor-dult a fejemben. A probléma csak az, hogy a huzenoggyedik ujlemre való hasz-nált zokniból még tervben felül teljesítés esetén is lassan jön össze annyi, amennyi az összes CoV-ra elegendő len-ne, persze nem kizárt, hogy egyszer a példányszámunk drasztikusan lecsökken, s akkor majd visszatérünk a dologra...

... I.e. a HIV-alkodó MILKA-tébennel. Éljen a MILKA nyuszi, amely szép, aranyos, lila és szőrös. Kitérés! Emberek, kitérés! Megjelent az OSSIAN új nagylemeze. Jee! BIRI, Duna-bogdány

CoVboy: Gyantom, ha szőrös, akkor előbb-utóbb ő is HIV-alkodó lesz. Egyéb-ként majd küldünk egy HEAVY-MEDÁLT!

„Ő mondó tehenek kirsíys. Miért kell neked eljászand a hülye tyúk, holott Te egy tis-zeletreméltó szép marha vagy... marha vagy. Kétek, próbáld már megszűntetni ezt a +4-es — 64-es vitát... I.ELESZ SZABOLCS, Nyíregyháza

CoVboy: Ezt már 1990-ben megpróbál-tam, a próbálkozás alatt látható, az ered-ményét pedig majd legközelebb szemlél-teti Getto masatra.

... A CoV dupla számnak ha jól számolom barátok közt is min. 74 oldalasnak kellett volna lennie, nem 67-nek. Hát igen, kettőt fizet 1,2 tízedet kap. Oláh! Volt mit sópórni (pénzben)... SZALKAY VIKTOR, Győr

CoVboy: Álljon meg a menet, he jól sej-

tem, te valami nagy ember lehetsz, he még nálunk is jobban tudsz mindent. Ma-radjon közöttünk, a CoV alapítót okiratá-ban, valamint egyéb szerződéseiben is az lett rögzítve, hogy 32 oldal + borító. A megfellelő hivatalokban nyugodtan utána-nézhatasz! Tarmászatosan voltak olyan számok, amelyek 36+borító oldal, ill. 40+borító oldal terjedelműek voltak, ezeket nyugodtan lehet ajándékok oldalnak venni. A dupla szám 64 oldal+borító volt, fogalmam nincs, hogy a 67 neked hogy jött ki, matekból biztos erőse vagy. Az egész dologról egyébként a kutyám jut az eszembe. Minden este 1 lányér húst ka-pott. Egyszer jól viselkedett, ezért 2 tá-nyért adtam neki. Másnap majdnem meg-harapott, mert követelte a 2. tényérjét. A CoV mindig is 32 oldalas volt, ha néha annál több, annak tessék kérem örülni!

„En szeretem a Sierra On Line programjait. A kérés az lenne, hogy a Police Quest ne-vezetű programjunkt a leírása megjelenne a következő CoV-ban. Ha a leírás egy régebbi SpV-ben megjelent volna, akkor azt a számot megrendelem. Üdvözléttel: HUSZKÓ LÉ-VENTE, Tiszadávros

CoVboy: Én is úgy tudtam, hogy a Sierra stufok Spectrum átiratok...

„Megvettem a CoV Évkönyvet. Abban olvas-tam egy leírást a Final III-ról. A monitorból nem tudok a játéka visszalépni, oda, ahon-nan kiléptem. Arra szeretnék választ kapni, hogy lehetne a játékok tovább folytatni? KÖVACSIK TIBOR, Budapest

CoVboy: Szerintem jobban teszed, ha be-szerzel egy Action Replay Mk V, VI vagy VII. cartridge-t. Azzal meg a dolog. Majd a következő évkönyvbe betesszük ez info-ját is?

„A te tovább a legjobb... FUCSKÓ MIKLÓS, Üröm

CoVboy: Kősz, de egyrészt ezt addig én is tudtem, másrészt azzal nem lopod be magadat a szívbemli Programot attól még nem fogok másolni!



C64 TOP 10

1. Pirates
2. Turricon
3. Supremacy
4. North & South
5. Lords
6. Elvira II.
7. Teenage Turtles 2.
8. Ultima 6.
9. Gateway to the Savage Frontier
10. D.Q.C.

AMIGA TOP 10

1. Populous 2.
2. Apidya
3. Silent Service 2.
4. Secret of the Monkey Island
5. Microprose Golf
6. Battle Isle
7. Quest for Glory II.
8. Airbus A 320
9. Lemmings
10. Birds of Prey

Plus/4 TOP 10

1. Delender of the Crown
2. Mercenary 2.
3. Creatures
4. Tir Na Nog
5. Krakout
6. Revs
7. Head Over Heels
8. Mercenary
9. Future Wars
10. Spiderman

PC TOP 10

1. Civilization
2. Wing Commander II.
3. King's Quest V.
4. Quest for Glory II.
5. Secret of the Monkey Island 2.
6. Space Ace 2.
7. Pools of Darkness
8. Falcon 3.0
9. Battle Isle
10. Star Trek

PÁLYÁZATI REJTVÉNY

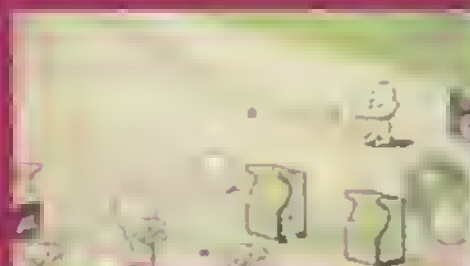
Akik az itt látható két játékot felismerik, és a helyes megfejtést (a játékok neveit) külön levelezőlapon elküldik címünkre (COM-WARE Kft, Bp. Pf.: 363, 1519), azok között 5 nyertesnek 1-1 doboz mágneslemezt sorso-lunk ki.

Beküldési határidő: 1992. július 13.

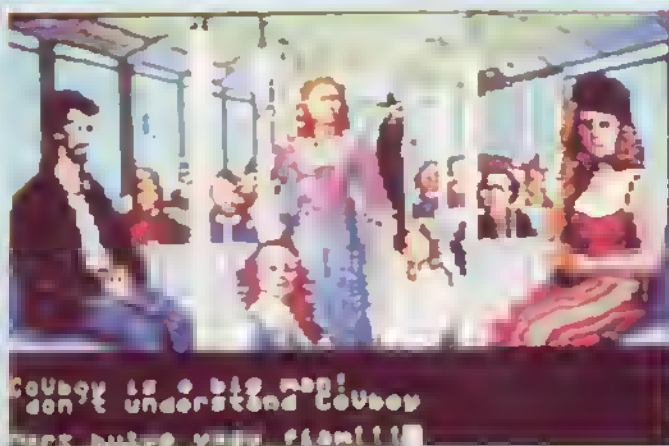
A nyertesek nevét a CoV 27-ben közöljük.



Heavy Field
In absurdly lush grass, your



Előzetes a CoV 26-ból



▽ Jinxter (64)

◁ Starglider 2. (64, Amiga)

Microprose Golf (Amiga) △

Quest for Glory II. (Amiga, PC)
(A kaland folytatódik)

Az 1.500 Ft. — feletti
vásárlások esetén
alkalmanként 1
váltható be!

Public Domain (nem copyrightos)
Amiga software-ek (demok,
slideshowk, music diskek,
lemezes újságok) a legnagyszerűbb
választékból megrendelhetők.
Válaszboríték és bélyeg
ellenében listát küldünk.

TRISTAR & RED SECTOR

Letét 103.
Pf. 701 1399
Budapest

Megint a GameShift...

Még mindig ezt a nagyszerű lemezűjságot szeretnénk megismertetni veled - ha még nem találkoztál volna vele. Van ebben minden, ami csak egy C64-es gazdát érdekelhet.

- játékleírás/ismertető
 - felhasználói prg
 - leírás/ismertető
 - humor
 - rock rovat
- Amiga és PC ismertető
- új programok bemutatása
- régi programok leírása
 - hardver
 - fantasztikus novella
- hirdetés
- programozástechnika (assembler)
- demo (ismertető és működők)
 - basic segítség
 - örökéleti pake-ok
- katalógus az eddig megjelent programleírásokról
- CTBK ismertető
- és még sok egyéb...

Ezt az információmennyiséget - 550-600 KByte, abszolút tömörítve - (kb. 80 papírrúzs-
 oldal) a GameShift című C64-es lemezűjság mondhatja magáénak, amit tulajdonképpen
 nem csak mi, hanem az olvasók is írnak. Lekoziunk ugyanis mindent, ami hozzánk érkezik,
 még ha addig nem is foglalkoztunk a témával. Mindenre nyitottak vagyunk!

Magnósok: a GS 3, vagy GS 4 már kazettán is kapható lesz!

E két oldalas lemezmagazin ára 70 Ft - lemezzel együtt.

Ha érdekel, írj a Commodore Tulajdonosok Baráti Köré címére, a
 Budapest, 1046 Ugető u. 20-ba.

vagy - gyorsabb, és nem érhet csalódás - rendeld meg rögtön!

Az eddig megjelent példányok:

GS 0 (próbaszám), GS 1, GS 2

Várjuk leveled!



PLUS/4 AKCIÓ

Plus/4 + magnó: 5.800,- Ft
(3 hónap garanciával)

Iroda: 1134 Budapest, Donyov u. 5
Tel: 1497-493

Amiga 500	39.120,- Ft	UNISYS 286 AT (640K RAM, 1.2 DD, mono monitor,	
Amiga 500+	47.920,- Ft	101 gombos billentyűzet)	42.920,- Ft
Action Replay III.	13.100,- Ft	Noname 3.5" disk	472,- Ft
612 K bővítő	5.100,- Ft	Sony DS/DD 5.25"	540,- Ft
3.5" külső DD	10.000,- Ft	Sony DS/DDF 5.25"	594,- Ft
AT kártya	27.920,- Ft	Sony DS/HD 5.25"	990,- Ft
MIDI Interface	3.992,- Ft	Sony DS/HD 5.25"	1.044,- Ft
Video Frame Grabber	15.840,- Ft	Sony DS/DD 3.5"	610,- Ft
DIGIVIEW GOLD 4.0	15.840,- Ft	Sony DS/DD 3.6" (20 db + kalkulátor)	1.937,- Ft
Sztereo hangdigitizáló	6.980,- Ft	Sony DS/HD 3.5"	1.566,- Ft

(A felsorolt árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!)

C64-es gépét Amiga 500 és UNISYS gépek vásárlása esetén beszámoltjuk!

25.000,- Ft feletti vásárlás esetén részletfizetési lehetőség!

C64-es, Plus/4-es és Amiga garanciális, és azon túli javítása!

— Anubis vásárlási kupon —
100 Ft